

CALIOPE 07

L 19702 - 7 - F - 5,99 € - RD

ANTICIPATION & BD
PORTRAIT
GRANT MORRISON
INTERVIEW GAJIC
ALBATOR, ROBOCOP VS TERMINATOR,
VALÉRIAN

DÉCEMBRE JANVIER 2003

IMAGES & BANDES DESSINÉES

NUMERO 07

INTERVIEW
BILAL

CALIOPE

SPECIALSF



PORTRAIT
NIHEI

INTERVIEW
GEOFF
DARROW
LE BIG GUY
DE LA MATRIX



ALBUM

vous présente ses nouvelles exclusivités



Tirage spécial Blake et Mortimer

Caractéristiques

- Tirage : 500 exemplaires numérotés et signés
- 12 pages de croquis inédits
- Couverture inédite accompagnée d'un ex-libris numéroté et signé
- Prix : 50 €

Porte-Folio Sillage



Caractéristiques

- Coffret cartonné
- Certificat signé
- 300 exemplaires
- Disponible en novembre

Tirage spécial Jérôme K Jérôme Bloche

Caractéristiques

- Tirage : 300 exemplaires numérotés et signés
- 8 pages de croquis inédits
- Couverture inédite, dos toilé
- Accompagné d'un ex-libris numéroté et signé
- Prix : 35 €



Articles uniquement disponibles dans les librairies Album

- ◆ PARIS 5^e - 8, rue Dante
01 43 25 85 19
- ◆ PARIS 5^e - 84, bd Saint-Germain
01 43 25 25 68
- ◆ PARIS 6^e - 60, rue Monsieur-le-Prince
01 43 26 19 32
- ◆ PARIS 9^e - 16, rue Lafayette
01 42 46 07 88
- ◆ PARIS 12^e - 46, cour Saint-Émilion
01 53 33 87 88
- ◆ VÉLIZY-VILLACOUBLAY (78140) - C. C. Vélizy 2 - 01 39 46 14 97
- ◆ NOGENT-SUR-MARNE (94130) - 107, Grand-Rue - 01 48 73 22 50
- ◆ SAINT-QUENTIN-EN-YVELINES (78885) - 3, rue Colbert - 01 30 57 16 63
- ◆ MONTPELLIER (34000) - 5, rue de l'Aiguillerie - 04 67 66 34 40
- ◆ MARSEILLE (13001) - 21, rue Vacon - 04 91 54 83 45
- ◆ NICE (06000) - 2, rue Masséna - 04 93 82 37 89
- ◆ SAINT-NAZAIRE (44600) - 71, rue Jean-Jaurès - 02 40 66 82 71
- ◆ BASTIA (20200) - 19, bd Paoli - 04 95 31 08 59

www.album.fr

ALBUM : LA RÉFÉRENCE BD

...ÉDITO...

CALLIOPE

est éditée par SEMIC
pour le compte de H.C.P.M.
société commune entre Semic et Soleil, à parité

ADMINISTRATION & RÉDACTION

SEMIC
45, rue Broca 75005 Paris
Tél. 01 43 36 32 00
Fax 01 43 36 37 96

Directeur de la Publication

Henri-Claude Prigent

Comité de direction

M. Boudjellal, P. Manoukian
C. Littardi, J. Wacquet

Directeur Editorial

Patrick Manoukian

Responsable de Projet

Cédric Littardi

Réalisation

Carabas

Rédacteur en Chef

Jérôme Martineau

Secrétaire de rédaction

Marielle Python Bernicot

Coordination numéro

Vincent Henry

Création Artistique

Franck Achard, Cyrille Daujean, Fabrice Ivaldi

Redacteurs

Marielle Python Bernicot, Gwael Bernicot, Joël Bloch,
Vincent Henry, Florent Lepeuttre

Ont participé à ce numéro

Thibaud Desbief, François Duprat, Boris Henry, Ronan Lancelot,
Thomas Maksymowicz, Johan Scipion

Remerciements

Enki Bilal, Philippe Buchet, Coyote, Gabor Csupo, Greg Gurnow,
Christian Debarre, Aleska Gajic, Emmanuel Lepage, Margerlin,
Tsutomu Nihel, P'titluc, Vanyda
Et toujours Jean-François Mamet et Romain Quenisset
Merci également à Marjane Satrapi et Jean-Christophe Menu pour
leur soutien amical.

Publicité & Communication

Maud Bissonnet
01 43 36 28 03
m.bissonnet@tournon-semic.com

Tout document envoyé à la rédaction est supposé autorisé pour la publication sauf réserve
contraire expresse. Les documents non sollicités par la rédaction
ne seront retournés à leur auteur que s'ils sont accompagnés
d'une enveloppe aux dimensions et à l'affranchissement suffisants.
Aucune reproduction, même partielle, n'est autorisée sans l'autorisation
écrite expresse de l'éditeur. Tous droits réservés.
Les illustrations appartiennent aux maisons de production et aux sociétés
qui les ont éditées. Si ces photos apparaissent dans le magazine sans qu'il soit précisé
leur auteur, cela ne doit pas être considéré comme une remise en cause de leur statut.

Commission paritaire : 0907 K B2057 - ISSN en cours - Distribution M.L.P.
Dépôt légal à Paris - Imprimé en CEE par Rotographik

La rentrée s'est bien terminée, Noël pointe son nez et l'on ne voit toujours pas le bout des sorties de cette fin d'année. Plus de quatre cent cinquante titres de septembre à novembre, comment s'y retrouver et comment les trouver ? Les librairies ne sont pas extensibles, le porte-monnaie non plus et seuls les poids lourds du moment restent visibles et en bonne place. Pour les autres, jeunes auteurs et nouvelles séries, c'est la valse.

Au milieu de cette production souvent uniforme, l'originalité, la créativité ont du mal à percer. Quelle sera demain la place des nouveaux éditeurs qui se multiplient aujourd'hui ? Que vont-ils apporter à l'heure où les éditeurs traditionnels chassent sur les terres des indépendants et où sept d'entre eux dominent 90% du marché ? Quelles terres encore vierge leur reste-t-il à défricher dans le paysage de la BD ?

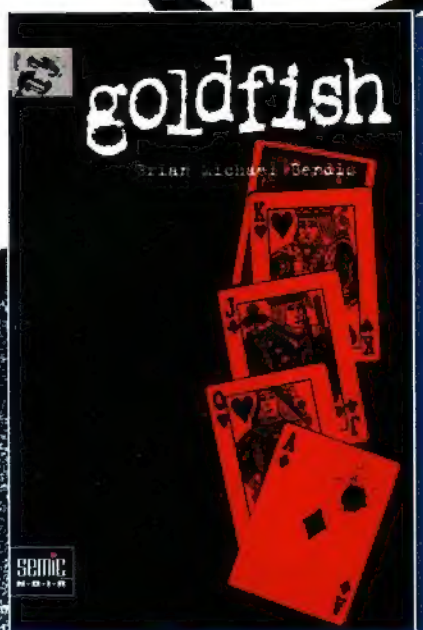
Nous ferons donc dans ce numéro de novembre un petit tour d'horizon des albums que vous n'avez peut-être pas le temps de voir et nous verrons ce que la BD, elle, a à dire sur le futur. Anticipation ou Science-Fiction ?



L'Hermétique Garage de Jerry Cornelius par Mœbius

la roulette rousse

Elle vous laissera sur le



Goldfish

Scénario et dessins

Brian Michael Bendis

264 pages - 15 Euros

Collection Semic Noir



Du même auteur, dans la même collection : Torso

BRÈVES & TRIBUNES / P.04 / JIM STERANKO DAVE SIM BARRY WINDSOR SMITH STEVE RUDE CHAYKIN **CRITIQUES** / P.14 / GRANT

MORISSON JOHN J. MUTH JEFFREY JONES MICHAEL WILLIAM KALUTA BERNIE WRIGHTSON DAVE STEVENS ALAN GRANT GEOFF DARROW JAMIE HEWLETT

EDDIE CAMPBELL **PORTRAIT** : **LES ÉTOILES SOMBRES D'ENKI BILAL** / P.22 / KENT WILLIAMS GEORGES PRATT WALTER SIMONSON

CHARLES VEISS JOHN ROMITA JEFF SMITH ALAN MOORE DAVID LLOYD DAVE GIBBONS LOS BROS HERNANDEZ BRUCE TIMM SCOTT HAMPTON SIMON

BISLEY **INCONTOURNABLE** : **VALÉRIAN** / P.32 / KYLE BAKER TRAVIS CHAREST STAN LEE JOHN BYRNE BRIAN MICHAEL BENDIS NEIL

WILL EISNER **ESQUISSE** : **ALESKA GAJIC, GALACTUS EMPERIUS** / P.34 / CRAIG THOMPSON DANIEL CLOWES CHRIS WARE PAUL POPE

MACK ASHLEY WOOD **PORTRAIT** : **TSUMOTU NIHEI, DÉOALÈS** / P.38 / MARC SILVESTRI CHRIS CLAREMONT ART ADAMS AL FOSTER

WINDSOR MCCAY JEFF SMITH ALAN MOORE DAVID LLOYD DAVE GIBBONS **INCONTOURNABLE** : **ALBATOR** / P.42 / BRECCIA LOISEL LE

TENDRE ROSSI MOEBIUS GIRAUD BOURGEON TARDI **ESQUISSE** : **PLANÈTES, EDEN, SMOKING, NO SMOKING** / P.44 / SCHUITEN CHARLIER

MARGERIN **PORTRAIT** : **GEOFF DARROW, FAN AVANT TOUT** / P.48 / NEIL GAIMAN OZAMU TEZUKA KATSUHIRO OTOMO WINDSOR MCCAY

HISACHI SAKAGUCHI JIRO TANIGUCHI **INCONTOURNABLE** : **ROBOCOP VS TERMINATOR** / P.54 / GUIBERT BLAIN TRONDHEIM SFAR

ESQUISSE : **GRANT MORRISON, L'HOMME INVISIBLES** / P.56 / NEAUO SATRAPI DAVID B. ROSINSKI VAN HAMM VAN HAMME MATTOTI

ANTICIPATION / P.60 / DUPUY BERBERIAN BOUCO ROSINSKI **INFLUENCES CROISÉES** : **LA MOTO À FOND LA GOMME** / P.64 / BOUZARD

VATINE WENDLING LAUFRAY ALICE YOANN YSLAIRE TOME JANRY JODOROWSKY GREG RUCKA ALEX WENDLING LAUFRAY HAYAO MIYASAKI TAIYO

MATSUMOTO YOSHITOSHI ABE RAYMOND AL FOSTER **CONSEIL DE PRO** :

LE VISAGE SELON EMMANUEL LEPAGE / P.68 / ALICE

YOANN YSLAIRE TOME MOEBIUS CHARLIER PELLEJERO WINDSOR MCCAY

PREMIER ALBUM : **VANYDA, L'ANNÉE DU DRAGON** / P.70 /

OZAMU TEZUKA KATSUHIRO OTOMO URA SAWA HISACHI SAKAGUCHI

CINÉ / ANIM : **LES RAZMOKET RENCONTRENT LES**

DE LA JUNGLE / P.76 / HIDEJI ODA NAOKI YAMAMOTO HADACHI

GEORGES PRATT CALVO WALTER SIMONSON CHARLES VEISS

INFOGRAPHIE : **JUDGE DREDD VS JUDGE DEATH** / P.78 JEFF

SMITH ALAN MOORE WILL EISNER BEN KATCHLOR GREG RUCKA ALEX TOTH

JOHN BUSCEMA **BIBLIOGRAPHIE** / P.67 / SHIROW KRASSINSKY

ABONNEMENT / P.73 / DAVID MAZZUCHELLI MATT WAGNER MIKE MIGNOLA

BILL SIENKIEWICZ DAVE MCKEAN TOTH MILTON CANIF BOUZARD VATINE MARK

CHIARELLO **COURRIER DES LECTEURS** / P.75 / GEOFF DARROW JAMIE

HEWLETT EDDIE TRAVIS CHAREST STAN LEE JOHN BYRNE JACK KIRBY KYLE BAKER DAVE

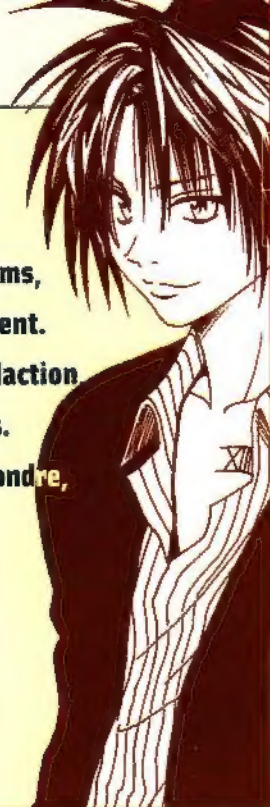


Une tribune pour parler des albums, ceux qu'on aime et ceux qui nous agacent.

Une tribune pour parler de la rédaction nos (sautes d') humeurs et nos envies.

Une tribune pour vous laisser répondre, répondre à nos coups de coeur et nos coups de gueules.

Une tribune, pas un tribunal...



Les 7 planètes sont reliées par un anneau dont la technologie a été perdue. L'agitation au poste-frontière semble annoncer le retour des démons exilés sur la 7e planète. Pendant ce temps, à Boréa, plusieurs destins se croisent : celui d'Antro, fils du Gérant suprême, de Luce, fille des airs, de Piropa, à la tête de fouilles mystérieuses, etc. Avec un dessin japonisant encre de couleurs pastel, de multiples intrigues sont savamment lancées dans ce premier tome prometteur. **JB**

Le Jour des magiciens, tome 1 : Anja, La Neve et Nizzoli, Les Humanoïdes associés



Drazen est enlevé à son sinistre père et élevé loin des Hommes dans la Tour des Magiciens. Il reste cependant en contact avec Anza, son amie d'enfance, qui partage ses rêves amoureux. Lorsque que le père de Drazen décide de partir à la recherche de son fils, c'est après l'adolescente étudiante qu'il en a... Les écoles de magie dans un monde contemporain sont à la mode. On retrouve un trait classique et agréable, une intrigue intéressante que l'on suit pourtant sans passion. **JB**

Human Target, tome 1, Milligan et Biukovic, Semic Album



Un meurtrier décime la ville. Tetsu, jeune chef de bande, affronte le monstre et parvient à le blesser. Son sang lui transmet force et immortalité. La spirale de la vio-

Christopher Chance exerce un métier dangereux : une cible vivante. Maître du déguisement, il prend sous contrat l'apparence d'un client menacé. Un métier où l'on peut y laisser sa santé physique et mentale. A force de se plonger corps et âme dans les vies des autres, il est difficile de se retrouver. Le rôle le plus difficile à jouer n'est-il pas le sien ? Qui est vraiment Chance ? Qui veut le tuer ? Cette série développe un concept très intéressant : la schizophrénie. La quête identitaire côtoie guerres des gangs, tentatives d'assassinat, etc. On regrette que le premier tome soit résolument orienté action, la partie psychologique n'étant que rapidement brossée. On espère un développement plus équilibré. **JB**

Rapaces, tome 4, Marini et Dufaux, Dargaud



Ce 4e tome achève la série des vampires au look SM. La race humaine est en voie d'extinction, seuls Drago, Camilla, Vicky et Aznar s'opposent à la domination des rapaces. Relations ambiguës, violence, action, sexe et luxure. Le final tant attendu se révèle moins dantesque que prévu. Si le dessin de Marini est toujours aussi efficace, on reste tout de même sur sa faim. **JB**

Majin-Devil, tome 1, par Oh ! Great, Génération Comics



Un meurtrier décime la ville. Tetsu, jeune chef de bande, affronte le monstre et parvient à le blesser. Son sang lui transmet force et immortalité. La spirale de la vio-



Nana, tome 5, Ai Yazawa, Delcourt
Les Nana assistent au concert de Trapnest. Nana Osaki est bien décidé à en finir avec Ren, mais lorsqu'ils se revoient, la barrière du temps s'effrite et les anciens amants retombent passionnément dans les bras l'un de l'autre. L'autre Nana est renvoyée de son travail, mais bientôt séduite par Takumi de Trapnest. La série poursuit avec délicatesse la chronique douce-amère et nostalgique du temps qui passe. Joies, regrets, passions, espérances et déceptions s'y mêlent toujours sous un dessin filaire et délicat. En prime, le tome 6 vient de sortir ! **JB**

Planètes, tome 3, Makoto Yukimura, Génération Comics
Qu'arrive-t-il à Hachimaki ? Le voilà dans l'élite des astronautes, celle qui va rallier



Jupiter. Et pourtant, lui si tenace et agressif, est maintenant perdu dans ses pensées. Il maigrit. Dépression. Yukimura continue l'exploration des étoiles et celle de l'esprit humain. On retrouve la sensibilité, la justesse et la nostalgie présente dans le 1er tome. On en ressort rêveur et on se surprend à regarder le ciel. **JB**

La Compagnie des glaces - Cycle Idrien, tome 1 : Lien Rag, Jotim, Dargaud

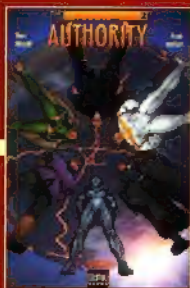


En 2340, après l'explosion de la Lune, la Terre subit une nouvelle glaciation et les Hommes vivent dans des villes hermétiques et dictatoriales, reliées par des trains. Lien Rag, chercheur, veut enquêter sur une accumulation insolite de glace. Le cycle célèbre de G.J. Arnaud est ici adapté avec un graphisme lisse et froid. L'épisode parsème des miettes d'un univers inconnu, avec trop de parcimonie pour que le lecteur puisse s'y retrouver. Peut-être l'album s'adresse-t-il exclusivement aux lecteurs du livre ? **JB**

L'Anneau des 7 mondes, tome 1 : Le Calme et la tempête, Gualdoni, Clima et Piana, Les Humanoïdes associés

lence se déchaîne. L'auteur nous assène la genèse de deux anti-héros, à la fois démons et justiciers. Une intrigue très classique pour un visuel peu convaincant. **JB**

The Authority, tome 2, Quitely et Millar, Semic



Des catastrophes apocalyptiques ravagent la planète et ses habitants. Le Docteur pourrait rétablir la situation, mais il a fait une overdose. Authority a bien du mal à faire face. Les super-héros politiquement incorrects reviennent fracasser les cases. Un peu moins de peps qu'au premier tome mais tout de même jubilatoire. Second degré exigé. **JB**

Ultimates 5 & 6, Bachalo et Millar, Marvel France



Depuis que l'on sait que Xavier a couvert Magnéto, l'opinion les croit de mèche : les X-men sont hors-la-loi. Les Vengeurs sont chargés par le gouvernement d'arraisonner tous ces terroristes.

Intercalé dans les aventures des Ultimates, ce « cross-over » amorce la période sombre des X-men : la fuite, le doute, la reconquête de la dignité. Une BD désespérée sous le trait sombre et violent de Bachalo, confus comme le fracas de la bataille. **JB**



Goldfish, Bendis, Semic Noir

Après 10 ans, Goldfish revient en ville pour récupérer son fils et régler ses comptes avec son ex, Lauren, devenue gros pont de la mafia. Comme dans Torso, Bendis illustre son talent de narrateur : il prend le temps et les cases de camper de solides personnages dans un gros pavé. Un scénario somme toute simple pour un bon divertissement. **JB**

Larme Ultime, tome 5, Shin Takahashi, Delcourt



Chise a quitté définitivement le lycée. La guerre embrase tout, les villes sont rasées les unes après les autres. Les soldats luttent pour leur survie, les civils luttent pour conserver un semblant d'espoir, une vie ordinaire dans un quotidien en ruine. La poésie sombre de la série monte à nouveau d'un cran, la violence du conflit y étant plus présente. Un récit de déchirements dont l'issue ne devrait pas tarder. **JB**

Spirou et Fantasio HS 3, La voix sans maître, Rob-Vel, Jijé, Franquin, Fournier, Nic, Chaland, Tome et Janry, Dupuis



Spirou, le jeune groom du Moustic hôtel fête ses 65 ans au service de la B.D. Les éditions Dupuis sortent deux albums Hors-Série d'inédits ou de vieilles planches. On

peut trouver, par exemple la naissance de Spirou dans le journal de son nom, dessiné par Rob-Vel. Si l'idée est sympa, il est dommage que ce ne soit pas l'intégralité des aventures qui soit sortie. **DR**

Yakari, tome 29 : Le réveil du Géant, Derib & Job, Lombard



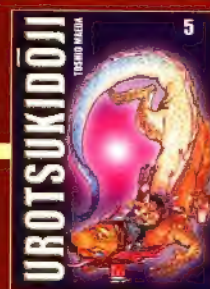
Derib est un auteur passionné par l'Amérique du Nord sauvage, il sait partager cette passion avec ses lecteurs. Cette fois-ci, c'est le parc du Yellowstone et ses geysers d'eau chaude que Yakari, le petit Indien qui sait parler aux animaux, découvre avec nous. Les plus grands préféreront les albums de « Buddy Longway » illustré et dessiné par Derib ou Celui-qui-sait-tenir-la-plume. **DR**

Battle Royale tome 2, Takami & Taguchi, Soleil



Le concept est simple : une classe de 3ème se retrouve sur une île, et doivent s'entre-tuer, jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un ! Derrière cette histoire au premier abord un peu simple, se cache une véritable réflexion sur les dérives de la société japonaise. Cette ultra-violence n'est que le révélateur sur la nature humaine face à l'extrême. Le trait de l'œuvre ne fera sûrement pas l'unanimité, mais l'histoire mérite largement que l'on dépasse la première impression. Adapté du roman de Takami Kôshun, et non du film éponyme, *Battle Royale* ne laissera personne indifférent. **K**

Urotsukidoji, tome 5, Maeda, BD Érogène



Voici qu'est enfin traduit en français le manga dont a été tiré le célèbre long-métrage d'animation. Si le monster design s'avère largement moins inventif que celui du film et le scénario plus décousu, Maeda compense avec des héroïnes pulpeuses, charnelles, bien différentes des bimbos improbables que nous sert habituellement le hentai. Rafraîchissant. **JS**

Mèche rebelle, tome 1 : Kim, Zidrou et Matteo, Dupuis



Belle, jeune et pleine de vie, Kim va mourir. Mais c'est sans compter sur son ange gardien qui intervient pour remettre les choses en ordre. Ce thriller fantastique est d'autant plus efficace qu'il mélange élégance et ironie, légèreté et gravité, reposant tout pathos au profit d'une certaine malice. Une bonne surprise ! **BH**

King tome 1, de Ho Che Anderson, EP éditions



QUOI DE NEUF ?

Présenté comme une biographie sans compromis de Martin Luther King, la série King (qui doit comporter trois tomes) commence par une série de pages un peu caricaturales. Mais passé cette première impression, Ho Che Anderson nous plonge dans un récit intimiste et contrasté des premières années de la vie de MLK et de sa montée en popularité. Il évite de sombrer dans l'élégie et fait remarquablement monter la tension lors de l'affaire qui va propulser MLK comme leader politique : l'incident Rosa Park. À suivre. **FL**

W.E.S.T, tome 1 : La chute de Babylone, Dorison, Nury et Rossi, Dargaud



États-Unis, 1901. Une série d'étonnantes suicides touche l'élite américaine. Pour enquêter sur ces morts, l'ancien responsable de la sécurité du Président forme une équipe constituée de fortes têtes. Ce western crépusculaire teinté de fantastique possède un scénario habile et carré, mais il est surtout l'occasion pour Rossi de remettre en question son dessin de manière très intéressante et particulièrement convaincante. **BH**

La femme floue, tome 1 : La maison qui n'existe pas, Dumontheuil, Casterman



Un homme à cheval parcourt une forêt enneigée à la recherche de la femme de ses rêves, une femme floue. En chemin, il croise de nombreux êtres singuliers et se rend dans une maison qui n'existe pas ! Renouant brillamment avec l'absurde poétique et onirique de ses premiers albums,



Dumontheuil signe un album réjouissant et complètement allumé dans la droite lignée du grand Fred. **BH**

Luuna, tome 2 : Le crépuscule du lynx, Crisse et Keramidas, Soleil

Luuna, la belle indienne, poursuit sa route en vue de mettre fin à la malédiction dont elle est victime et qui a pour conséquence qu'elle possède deux totems, l'un bienfaisant, l'autre maléfique. Moins percutant que le premier, ce deuxième tome séduit particulièrement par ses séquences burlesques menées par les trois irrésistibles Pipintus rouges. **BH**

Sakura Card Captor, tome 10, Clamp, Pika



Fin de l'anime comics de Sakura. L'adorable gamine n'a plus qu'une clow card à capturer. Mais Kerberos, le protecteur des cartes, est inquiet... Un des rares mangas destinés aux jeunes enfants. Vraiment mignon. **MPB**

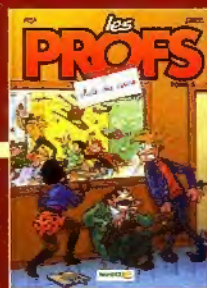
Black Cat, tome 4, Kentaro Yabuki, Glénat



Train était le 13e guerrier d'élite d'une organisation secrète, Chronos. Son nom était Black Cat. Un jour, il a repris sa liberté. Mais un ancien « collègue » veut l'entraîner avec lui dans une révolution qui renverserait

Chronos et l'ordre établi. Train résiste à ces révolutionnaires qui sont de véritables monstres. Trépidant et entraînant. **MPB**

Les Profs, tome 5 : Chute des cours, Pica et Erroc, Bamboo



Rentrée des classes chez les Profs. Des gags de qualité toujours égale, qui exploitent à outrance les clichés qui collent à une profession. Drôle, reposant mais peu original. **MPB**

Les Chasseurs de l'aube, Hausman, Dupuis, Aire libre



Le chasseur Kanh trouve la jolie Reeh et l'emmène dans son clan, celui des Goure Hanes. Dès lors, l'équilibre fragile du clan est rompu. Recherche des sentiments à l'aube de l'humanité. Un album saisissant. **MPB**

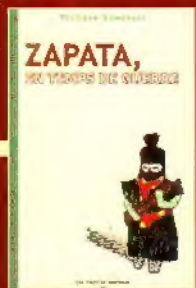
Mister George, tome 1, Labiano, Rodolphe, Le Tendre, Le Lombard

George Price mène une petite vie paisible mais il a perdu la mémoire depuis qu'il a été opéré d'une tumeur au cerveau. Il en vient à se demander qui il est vraiment et si sa vie actuelle est bien sa vie réelle. Une journaliste se pose la même question. Une série prometteuse. **MPB**



Zapata, en temps de guerre, Philippe Squarzon, Les Requins Marteaux

Second tome du dyptique de Squarzon, après *Garduno, en temps de paix*. Ce tome se suffit parfaitement à lui-même mais donne envie de se reporter au premier. Une BD politique, qui raconte l'émergence d'un



mouvement de contestation au nouvel ordre libéral. Doutes et les questionnements d'un militant d'Attac. Une réflexion sur la responsabilité individuelle et collective. Resterons-nous, aux yeux de l'Histoire, des Occidentaux regardant des gens qui meurent de faim devant notre télé à l'heure du repas ? Même si ses convictions ne sont pas les mêmes que celles de l'auteur, le lecteur appréciera la maîtrise et les innovations de Squarzon dans le langage BD. Magnifique, bouleversant et incontournable. **MPB**

Reality show, tome 1 : on air, Francis Porcel et J.-D Morvan, Dargaud

Début d'une série policière, a priori banale. Le capitaine vient de perdre son brave coéquipier et jure de le venger. Au fait, pourquoi est-ce que tout ça se passe en direct à la télé ? La BD bascule dans une



autre dimension : Ces hommes travaillent pour MédiaCorp, une police privée au service d'une chaîne câblée de réalité virtuelle. La nouvelle partenaire du héros, fan de l'émission, réalise que la télé-réalité n'a rien à voir avec la vraie réalité. Réellement passionnant. **MPB**



QUELLE NOUVELLE BD ? TRIBUNE

Une discussion avec de jeunes auteurs à La Maroquinerie. On parle BD et, très vite, leurs propos viennent à démolir la BD des années 1980 : des

auteurs tels que Bilal ou Yslaire auraient, selon eux, tué la BD en donnant la primauté à l'image, aux découpages audacieux... Intrigué pour ne pas dire plus, je parcours quelque temps après *La Nouvelle Bande Dessinée* d'Hugues Dayez. À chacun de ses interlocuteurs, le journaliste parle du gaufrier [scission régulière de la page] : « on est loin de cette bande dessinée truffée d'effets de cadrage. » Et vilipende cette BD trop influencée par le cinéma. Pourtant il a été démontré, par des gens aussi peu soupçonnables de complaisance qu'Alain Resnais, que le cinéma avait sur ce chapitre plus appris de la BD que l'inverse, le regard du dessinateur étant plus mobile que les caméras... Quant à l'utilisation d'un découpage travaillé, si certaines séries d'heroïc fantasy se fourvoient, certains auteurs l'utilisent à propos et en font une part du « langage BD » qu'ils ne sont nullement obligés de limiter à « une écriture ». Il n'est qu'à considérer les découpages d'Otomo, de Bendis ou de Cozey pour se rendre compte du pouvoir émotif de leur art.

Dans ce même ouvrage, on retrouve à plusieurs reprises le même mépris pour la BD des années 1980 voire 1970 ! Ce reniement des années d'émancipation de la BD avec l'irruption de Moebius, Fred, Brétécher... est sidérant. Que serait cette prétendue « nouvelle BD » si Druillet, Moebius, Gotlib, Fred n'avaient révolutionné leur média ? Est-ce un lapsus ou de l'ignorance ?

Quant aux années 1980, elles sont loin d'avoir démerité. Il faut se souvenir que le quotidien est entré dans la BD avec Brétécher,

Binet, Ferrandez, Margerin suivi par Dodo, Ben Radis, Jano... Que la tendresse, les histoires d'amour ont montré leur nez avec des séries comme *Bidouille* et *Violette, Brousaille, Jojo...* Que Jean-Claude Denis, Lauzier jouaient déjà à cette époque sur leur vécu. Que des auteurs comme Baru, Boudjelal, Beaudoin figuraient déjà régulièrement au palmarès du Festival d'Angoulême ?

Comment croire ou prétendre que les « romans graphiques » sont une création des années 1990 (et issues de l'omnipotente influence du manga !) alors qu'*A Suivre* proposait déjà, 20 ans plus tôt des « Romans A suivre » dans une veine résolument littéraire ?

Si ces auteurs ne nous avaient habitué à de nouvelles expériences graphiques, à un mélange d'aventure, d'irrévérence (Yann et Conrad) et d'intimité, quelle serait aujourd'hui la place de ladite « Nouvelle BD. » Certes ces auteurs ne tenaient pas tous le devant de la scène mais ils ont posé des jalons pour qu'une nouvelle génération puisse s'exprimer. Le génie de l'Association – relayée ensuite par Fréon, Les Requins Marteaux, Ego Comme X... – a été de permettre à ces talents de trouver leur place éditoriale.

Les vedettes de la « Nouvelle BD » ne constituent nullement une génération spontanée, ils s'inscrivent à la suite de leurs aînés dans la jeune histoire de la bande dessinée. Ils n'ont nul besoin, pour faire valoir leur – réel – génie de se prétendre ou de se laisser considérer par les journalistes comme des révolutionnaires venant après des années 1980 calamiteuses. La BD n'est pas plus « nouvelle » aujourd'hui qu'hier. Elle a simplement su réagir à son propre passé, comme les Moebius et Brétécher en leur temps, en intégrant de nouvelles influences qu'elle découvrait aux quatre coins du monde.

Vincent Henry & Jérôme Martineau

Sillage, tome 6 : Artifices, Morvan et Buchet, Delcourt



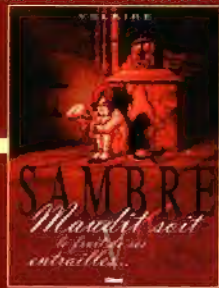
Navis est un des personnages les plus attachants qui soit né dans la BD ces dernières années. Une petite bonne femme impétueuse qui « révolutionne » toute une planète à elle toute seule ! Un tome intelligent, bien mené. Une excellente série d'aventures intergalactiques. **MPB**

Le Miroir des Alices, tome 1 : L'ennemie qui est en moi, Kara, Soleil



Une vieille femme risque de sombrer dans un coma irréversible. On la place en « sommeil contrôlé ». Un nouvel être ni mort ni vivant pénètre alors dans le « Miroir des Alices ». Un ordinateur gère ce monde virtuel où errent les âmes des malades, en espérant leur guérison. Un monde quasi-paradisique où l'on peut réaliser ses rêves les plus fous. Une prison. Epatant. **MPB**

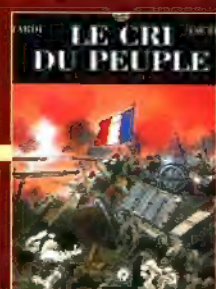
Sambre, chapitre 5 : Maudit soit le fils de ses entrailles, Troisième génération (1856-1871), Yslaire, Glénat



Durant la révolution de juin 1848, sur une barricade, Julie a accouché à côté du cadavre de Bernard de leurs deux faux jumeaux. Leur fille est morte et leur fils, Marie-Bernard est éduqué par Sarah, tandis que Julie est au bain. Le dernier des Sambre est élevé dans le déni de sa mère. Quelle suite écrira-t-il à « La Guerre des yeux » ?

Le drame de Julie et Bernard avait atteint un tel paroxysme que sa suite semble étonnamment calme. Moins intense que le précédent, ce tome pose insidieusement, les jalons d'une nouvelle tragédie. Le volcan n'est qu'apaisé. **MPB**

Le Cri du Peuple, tome 3 : Les Heures sanglantes, Tardi et Vautrin, Casterman



La Semaine sanglante éclate. La grande Histoire rejoint le roman populaire. Qui mieux que Tardi pouvait rendre évidentes la noblesse des gens pauvres et la bassesse des pauvres gens ? Cette saga n'est pas une lecture facile. C'est cependant un chef d'œuvre en devenir. **MPB**



QUOI DE NEUF ?

Le Chat du Rabbín, tome 3 : L'exode,
Joann Sfar, Dargaud



La fille du Rabbín s'est mariée. Le jeune couple va à Paris voir la famille du jeune homme. Dans leurs bagages... le Rabbín et son chat ! Sfar nous enchante avec son petit monde algérois. Un plaidoyer pour la tolérance. **MPB**

Purgatoire, livre 1, Chabouté, Vents d'Ouest

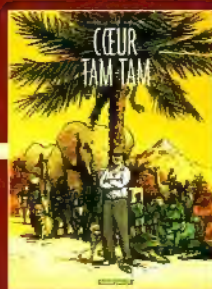


Benjamin tente de sortir de la galère et se lance en free-lance. Mais la malchance ne veut pas lâcher ce bonhomme qui voudrait prendre son destin en mains. Touchant, perturbant, révoltant. Puissant. **MPB**

Lord Clanchartie, tome 1 : Deux enfants dans l'ombre, Morvan et Delestret, Delcourt



Sous la neige, le nez caché par son écharpe, un môme demande l'asile. Un vieux lord le recueille. Derrière le sourire d'un enfant, d'atroces tragédies. Avec son air habituel de ne pas y toucher, Morvan nous plonge dans une effroyable et extraordinaire aventure. A suivre. **MPB**



Cœur Tam-Tam, Benacquista et Bertion, Dargaud

Naguère, au Congo belge, Eugène avait planté une magnifique palmeraie. Revenu en France, le vieil homme a du mal à s'intégrer dans son village natal de Saint-Aubin. Son cœur est ailleurs. Un récit attendrissant. Un graphisme superbe. **MPB**

Alpha, tome 7 : Snow white, 30 secondes, Jigounav et Mythic, Lombard



Suite et fin des aventures d'un agent de la CIA en Irlande du Nord. Une série d'espionnage de bonne texture. Pour les fans de complots complexes et bien menés. **MPB**

La Légende de la Jarre, deux contes du Japon traditionnel, Patrick Atangan, Semic

Une parution atypique et excellente chez Semic Album. Un dessin japonisant d'une



grande finesse, extrêmement élégant, valorise des contes poétiques. Un événement en petit volume. **MPB**

Phil Traère, tome 3 : Phil Traère maintient le cap, Désert, Marsu Productions



Moto et BD font partie d'une même « rock'n'roll attitude », soit. Mais franchement, est-ce que les éditeurs ne prendraient pas les motards pour des poires tout juste bonnes à consommer des BD incompréhensibles et des produits dérivés ? Ici, ce n'est pas le cas. Pas besoin d'être motard ou ethnologue pour apprécier les gags de l'ami Phil. Vraiment sympa. **MPB**



Max et Zoé, tome 5 : Max et Zoé dans le plus gros avion du monde, Davodeau et Joub, Delcourt

Le plus gros avion du monde vient d'être remis en état. Il s'appelle Pilou et il va être piloté par le grand Arnaud de Kérez. Mais Pilou est détourné et son pilote est mort de peur. Heureusement, Max, Zoé, leur camion Camibus et tous leurs amis sont là ! Une bonne BD pour bambins. **MPB**

Monsieur Jean : Inventaire avant travaux, Dupuy & Berberian, Dupuis

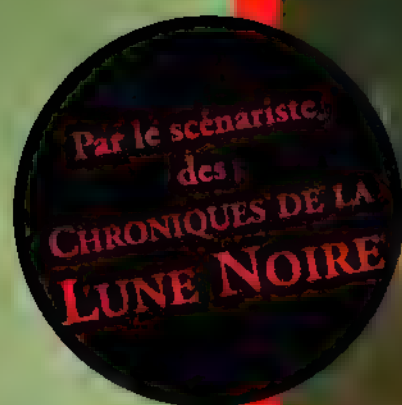


Habituellement émouvants, les états d'âme de Monsieur Jean laissent cette fois le lecteur de marbre. L'inventaire réalisé par le tendre héros est si subtil qu'il est plus difficile de s'y reconnaître. Reste le plaisir de retrouver un univers devenu proche et familial. **VH**



Mettre un peu de rêve dans sa vie
et un peu de vie dans ses rêves...

En librairie dès novembre 2003



Sur l'île anglo-normande d'Hyrknoss, au début du ^{XX}e siècle, se dresse une immense demeure, mi-château, mi-ruine, habitée par les membres d'une étrange famille. Dès l'arrivée du jeune et beau préfet, emblème de la France et de son empire, Isadora et Alexandre, les seigneurs de l'île, tentent de protéger le secret d'Hyrknoss. Ceux qui y vivent n'échappent pas à ce secret...

casterman

Henriette tome 4 : Esprit es-tu là ?, Dupuy & Berberian, Dupuis



Son passage de *Je Bouquine* à *Spirou* n'a changé l'état d'esprit ni d'Henriette ni de la série éponyme : un brin philosophe, détachée des modes, l'adolescente aux grosses lunettes observe avec indépendance ses copines. Et en particulier dans cet album, les tentatives de celles-ci pour parler aux esprits. Frais et amusant. **VH**

Lomm tome 2 : Les enfants des racines, TBC, Vents d'Ouest



La trame de cette série post-apocalyptique n'a rien de vraiment originale. *Lomm* nous conte l'itinéraire d'un fils de mutant qui, pour son malheur, ressemble à un homme, ces frères et pitoyables créatures. Mais le dessin de TBC - marié aux couleurs d'Hubert - est d'une suprême élégance. Et l'âpreté absolue du récit lui confère une force redoutable. **VH**



Enfer portatif, Agroles, Casterman
Pau, c'est les jeux, Pierre, les jambes.



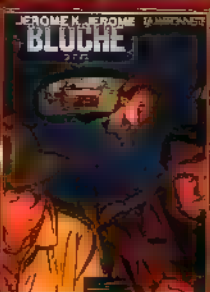
Ensembles le tétraplégique et l'aveugle vadrouillent de ville en ville, le premier juché sur les épaules du second. Vivre à deux, c'est l'enfer. Mais la vie séparée vaut-elle le détour ? Un bon roman graphique entre conte philosophique et road-movie humoristique. **VH**

Elle tome 1 : Mai 1944, Montgermont, Paquet



Difficile encore de savoir où nous mènera cette histoire d'ange aux ailes cassées. Mais le chemin qu'elle emprunte est doux, sensible. Ce, malgré la violence omniprésente. Un voile de rêve sur l'horreur de la seconde guerre mondiale. **VH**

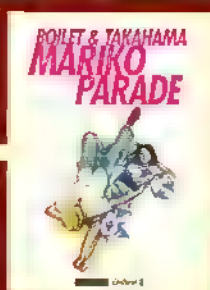
Jérôme K. Jérôme Bloche tome 17 : La Marionnette, Dodier, Dupuis



Plus courte et moins trépidante que la précédente, cette nouvelle enquête de Jérôme K. Jérôme demeure d'une finesse et d'une malice rares. Certes, on meurt d'envie de savoir ce qu'est devenu le riche amoureux

de la joie caissière. Mais le bonheur du lecteur provient en fait avant tout de ces personnages si habilement croqués. Une délicate BD de proximité. **VH**

Mariko Parade, Katahama & Boilet, Casterman



Pour rendre (un dernier) hommage à Mariko, son modèle préféré, Frédéric Boilet a concocté un livre à quatre mains avec la prometteuse Kan Katahama : la jeune dessinatrice japonaise nous conte un week-end nostalgique où le mangaka français et sa muse s'échangent un douloureux au revoir. Avec en insert quelques histoires courtes précédemment réalisées par F. Boilet. Plus qu'un simple exercice de style : un récit plein de grâce.

Le Château, Deprez, Frémok



Entièrement gravé sur bois, cette adaptation du récit de Kafka est d'un dépouillement absolu. Proches de l'art brut, les dessins vont à l'essentiel tout comme le récit. Un conte angoissant, absurde, hypnotique et beau. **VH**

Fog tome 5 : La Mémoire volée, Bonin & Seiter, Casterman



Mary, la scientifique et Rupert, le journaliste renouent les fils de leur relation, un moment effilochée. Et plongent dans un nouveau mystère, celui d'une femme amnésique aux manières aristocratiques, retrouvée dans un atelier clandestin des bas quartiers. Que Londres est magnifiquement lugubre sous le pinceau de Cyril Bonin. Et que les énigmes sont captivantes lorsque Roger Seiter leur préserve un côté cartésien. **VH**

Le Tueur tome 5 : La Mort dans l'âme, Jacamon & Matz, Casterman



Original par son rythme et sa narration, par l'introspection permanente de son personnage principal, *Le Tueur* courtait le risque de bientôt lasser. Mieux valait donc un excellent dernier album qu'un album de trop : c'est le cas avec cet ultime opus qui voit le Tueur régler ses derniers comptes. Un dessin magique, un ton inhabituel, une série à dévorer dans son intégralité. **VH**

Le Retour à la terre tome 2 : Les projets, Larcenet & Ferri, Dargaud



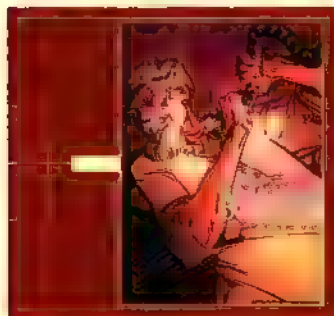
Autant les récits autobiographiques de Larcenet en solo sont poignants, autant leur version fantaisiste imaginée par Ferri est cocasse. Difficile de ne pas hurler de rire en lisant les aventures bucoliques de Manu, le dessinateur banlieusard installé, par amour, au beau milieu de la cambrousse. **Jubilatoire ! VH**

Mc Cay tome 3 : Le Gardien de l'aube,
Brumanti & Smolderen



De somptueux dessins aux couleurs tamisées confèrent à ce livre un aspect cinématographique début de siècle. En suivant les pas de Winsor Mc Cay, père fondateur de la BD, le scénario nous emmène dans un récit déroulant mais hypnotique comme un rêve. **VH**

Bouncer tome 3 : La Justice des serpents,
Boucq & Jodorowsky, Humanos



Sous le soleil de l'Ouest américain, rien n'est définitivement acquis pour certains hommes : devenu propriétaire de l'Inferno Saloon, le Bouncer doit chèrement défendre son bien. Quant à son bel Amour, il n'aura duré que quelques jours... En format cinémascope, un western aux accents de tragédie grecque signé par deux Maîtres du neuvième art. **VH**

Le Chariot de fer, Jason, Atrabile



Pour adapter le livre de Stein Riverton, Jason a conservé son univers si particulier avec ces personnages peu diserts aux têtes animales. En bichromie, il raconte une enquête policière montée à la manière d'un bon Colombo, un suspense sans effet de manche mais poétique et efficace. **VH**

Persepolis



Persepolis tome 4, Satrapi, L'Association

Avec le retour de Marjane Satrapi auprès des siens, Persepolis renoue avec la veine documentaire historique des premiers tomes. L'auteur, devenue jeune adulte, doit vivre dans un pays dont elle n'a pas vécu les souffrances et entourée de personnes auxquelles elle n'ose partager ses humiliations viennoises. Passionnant. **VH**

American Splendor, Shari Springer
Berman & Robert Pulcini, HBO films



Porter à l'écran la vie d'Harvey Pekar et sa bande dessinée autobiographique tenant

de la folie gageure. Pourtant, dans un esprit entre Woody Allen et les frères Cohen, Pulcini et Springer Berman réussissent à captiver le spectateur avec le destin de ce personnage aux tendances neurasthéniques. Leur coup de maître : avoir réussi une mise en abîme à tiroirs, le vrai Harvey Pekar intervenant dans le film, les personnages se figeant sous forme de dessins, la caméra révélant les coulisses du tournage... Remarqué, à juste titre, à Cannes. **VH**

Un Crocodile dans mon jardin, Co
Hoedeman, Office National du Film du
Canada (ONFC)



Au fil des saisons, quatre aventures de l'oursin Ludovic, peluche animée de main de maître. Ambitieux, deuil, jeux de l'imagination, autant de thèmes abordés adroitement par cet adorable film destiné aux tout petits. **VH**



ON N'A PAS DES VIES FACILES

QUOI DE NEUF ?

Des Rois qui voulaient plus qu'une couronne, collectif, Les films du préau



Pâte à modeler, papiers découpés, dessin direct sous la caméra, le film d'animation a plus d'une technique dans son sac. Ce programme constitue une bonne occasion de le faire découvrir aux élèves, neveux ou enfants. L'humour délirant d'Arthur, le premier des trois films, séduira également les grands. **VH**

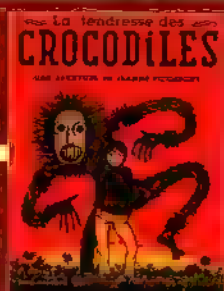
Le commis voyageur, tome 1, Seth, Casterman



Une fable amère et poétique sur une fabrique de ventilateurs dans les années 50. Deux frères que tout oppose mais qui refusent chacun l'arrivée du monde moderne. Les souvenirs meurtres du survivant et les traces laissées par celui qui a disparu. Toute la douceur et la mélancolie du trait de Seth, un dessin délicat et antique à la manière d'autrefois. **JM**

La tendresse des crocodiles, Fred Bernard, Seuil

Pour Jeanne, l'enfance c'était grow, h'bow, vaudou dans un pavillon de Meudon. Puis elle quitte Paris et son notaire de mari pour s'enfoncer dans la jungle à la recherche de



son père disparu... L'Afrique change de visage, tour à tour désespérée, absurde et belle. Dans ses bras, au cœur de la jungle, la petite fille va devenir femme. **JM**

Je suis morte, tome 1 : Apprendre, Marvan et Nemiri, Glénat



La première victoire de la mort, c'est la vie. Pourquoi tous les enfants regardent-ils Aster différemment ? Pourquoi est-elle tenue à l'écart des autres ? Elle va peut-être mourir, mais elle, au moins, est résolument vivante ! Prête à se rebeller et à tout foutre en l'air. Une très belle fable et un dessin envoûtant. **JM**

Croq de Combat tome 4, Hashimoto & Tanaka, Delcourt



Ryô connaît sa première défaite, battu par un homme qui meurt misérablement peu de temps après. Ryô va alors attirer l'attention d'une journaliste qui va essayer d'en faire une nouvelle bête de foire. La société japonaise au vitriol et la recherche de soi. **JM**

Mister Blueberry, OK Corral, Giraud, Dargaud



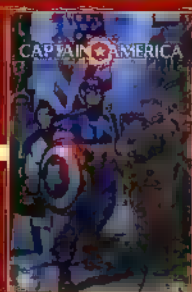
Si le cowboy sort de son lit, c'est pour traîner misérablement sa carcasse dans les rues de Tombstone. Le ton est léger, presque badin, et le farfelu l'emporte sur le souffle qui faisait le charme de cette série. Un peu de nerf que d'habitude ! Reste toujours l'incroyable dessin de Mister Giraud. **JM**

Iguana Bay 2.0, Claire Wendling, Le Cycliste



Que ceux qui avaient raté le carnet de croquis de l'une des plus talentueuses dessinatrices de sa génération se rassurent, il est de nouveau disponible ! En plus, le livre a redessiné chacun de ses anciens croquis ! **JM**

Captain America Rouge, Blanc & Bleu, Collectif, Génération Comics



Des histoires en rouge, blanc et bleu pour célébrer les 60 ans de l'un des héros les plus symboliques du comics : Captain America. Au milieu, quelques perles subversives (Paul Pope) ou graphiques (Bruce Timm) et les rééditions de certains épisodes du héros étoilé. Pour les fanabiques. **JM**

Ballade au bout du monde, 4ème cycle, tome 1 : Les pierres levées, Makyo et Laval N. G., Glénat

Et c'est reparti pour un nouveau cycle au bout du monde. Arth's tente de s'enfuir avec Al ne mais, sachant devenu roi et fou, refuse de l'avoir s'éloigner. Voyage dans le temps et mythologie bancale, un scénario boiteux que vient sauver le trait prometteur.



et parfois encore un peu hésitant d'un jeune dessinateur très inspiré. **JM**

A. B. Frost, Editions de l'An 2



Un ouvrage magnifique qui rassemble une multitude de trésors de ce dessinateur géométral. Illustrateur entre autres d'Al ce au pays des merveilles, A. B. Frost est également l'un des pionniers de la bande dessinée. A découvrir absolument ! **JM**

Niji-Iro tome 1, Adachi, Glénat



7 frères et une sœur (la seule). Un père unique qui les rassemble, mais dont ils ignorent le nom. Une histoire qui se passe dans le futur, un futur qui ressemble incontestablement au passé du Japon. On retrouve avec plaisir la douceur et la candeur du d'Adachi qui nous livre une saga familiale pleine de mystères. **JM**

La nuit de l'Inca, Vellmann et Duchazeau, Dargaud



C'est l'histoire d'un lama qui chute et d'un Inca manchot qui se prend une pierre sur la tête. Enfin, ce n'est pas tout à fait un lama qui chute mais le soleil, mais ça serait trop long à vous expliquer... Une fresque déirante et humaine, et le dessin de Duchazeau qui colle aux Andes comme le bonnet d'un petit inca. Indispensable. **JM**

Ki-itchi tome 1, Hideki Arai, Delcourt



Ki-itchi est un petit garçon pas comme les autres. Les émotions qui le traversent sont extrêmes, la violence, un amour insensé, toutes ces passions que les adultes et la société tentent d'atténuer, de masquer. Une plongée dans un océan déchaîné. **JM**

Max Hamm, tome 1 : Le silence des moutons, Cammuso, Akileos



Max Hamm est un cochon détective privé opérant au Pays des contes. Une bergère lui demande d'enquêter sur la disparition de son troupeau... et c'est le début des ennuis. Variation parodique autour du poire et des contes de fée, cet album créatif au dessin alerte est particulièrement enthousiasmant. **BH**



Les Contes de l'Ankou, tome 1 : Hantise, Istin, Le Breton, Sorel, Poua et Gwendal, Soleil



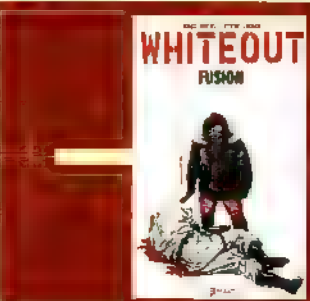
Un homme a consacré une grande partie de sa vie à essayer d'apercevoir l'Ankou, ce passeur qui conduit de la vie à la mort. Faute de l'avoir rencontré, il conte des histoires et met en scène. Cet album gentiment macabre possède de bonnes histoires, toutefois relativement peu surprenantes, mais pêche par l'absence de constance du dessin. **BH**

Le Miroir des fantômes, tome 1... Au déhuit..., Heurteau, Carabas



« Patron » explore les habitants de « Là » dans ses « usines ». Otto aime Ambre, mariée et mère de famille. Le marchand de sable résiste à Patron au nom des libertés et la Lune devient bleue. Et pour quoi pas ? Beaucoup de poésie, un dessin original et la texture. Genèse d'une belle histoire. **MPB**

Whiteout, tome 2 : Fusion, Rucka & Lieber, Akileos



Une base scientifique russe explose en Antarctique : accident ou attentat ? La marshal Came Stetko est envoyée pour enquêter sur ce vaste terrain de jeu qu'elle connaît bien : la banquise. Ce thriller dans l'immensité blanche de la neige est claustrophobique à souhait, très bien rythmé et efficace, Came Stetko étant particulièrement attachante. **BH**

Betty Blues, de Renaud Dillies et Anne-Claire Jouvray, Paquet



Betty Blues ou quand les artistes parlent avec sensibilité de la sensibilité des artistes. Little Rice Duck, trompettiste renommé et sans cesse se fait embarquer sa bande par un nchard. De rage, de désespoir et d'alcool, il balance sa trompette à la flotte. Histoire d'un coup de blues. Une mélodie résolument, inexorablement douloureuse et très agréablement mise en image. **FL**

Ferraille Illustré, n° 23, Les Requins Marteaux



Ferraille c'est le journal de la gauche Tarama. Entre épisodes à suivre, mini-récits complets et rédactionnel rétro-kitsch, ce trimestre fait grincer l'humour à tous les sons de portes. Absurde, second degré ravageur, délire cinglé, ludico-ringsid, ethnolo-pastiches et psychédépo-scatos : on ne sait plus où tourner nos yeux embués d'émotion. Plus de 20 auteurs, inégaux dans la renommée, égaux dans le talent et l'humour, font de Ferraille un trimestre indispensable. **FL**

Live war heroes, David et Bourcier, Soleil



En 2021, la TV-réalité aborde l'ingénierie militaire. Live War Hero est un show qui propose d'envoyer au feu un quidam américain flanqué de trois mercenaires expérimentés. Le tout pour une cause « humanitaire ». Bien entendu les militaires chapeautent l'émission pour influencer l'opinion publique. Une BD musclée sur la manipulation médiatique. **FL**

Créature, tome 1 : Chimère, Cleet Boris, Soleil



Torpilerie le mythe de « Frankenstein » : une idée extrêmement audacieuse, que l'auteur amène avec lenteur et mystère. Dans une ambiance d'aventure du julférant, l'album se clôt sur cette relecture inattendue du classique de Mary Shelley. Surprenant. **FL**

Atalante, tome 3 : Les mystères de Samothrace, Crisse, Soleil

Atalante et ses compagnons débarquent sur une île et y découvrent un palais taillé dans la roche dans lequel ils bravent de multiples dangers. Crisse poursuit sa relecture des mythes grecs, mêlant aventure et humour potache à la Disney. Agréablement distrayant. **BH**



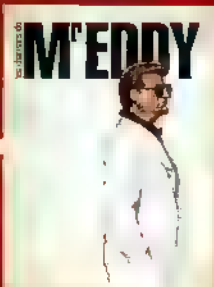
QUOI DE NEUF ?

Professeur Bell tome 4 : Promenade des Anglaises, Tanquerelle et Sfar, Delcourt



La côte d'azur, ses plages, ses pensions de famille, sa promenade des anglais (d'écossais également), ses fantômes, ses nonnes dévotées et orgiaques, ses criminels de tout poil (et leurs complices diaboliques), et la reine bien sûr, anglaise évidemment. Le dessin de Tanquerelle s'affirme et gagne en liberté dans ce quatrième tome d'une rare intensité. Les personnages sont tous superbes, poignants, et Joann Sfar diablement malin. Deux auteurs en grande forme, à l'image de leur héros remis sur pied ! JM

Mr Eddy, collectif, Soleil



Les chansons de Monsieur Eddy, ballades, blues et rock'n'roll en cases. Pas mal de nostalgie et quelques belles perles (Springer, Lauffray, Buchet), deux trois vieilles pochettes hilarantes de Graud et la couverture superbe de son alter ego Mœbius. JM

Patate Douce vol. 4, collectif, Le potager moderne

Encore plein de douceurs dans cette nouvelle patate : des souvenirs, la nostalgie



de l'enfance, des anecdotes dans lesquelles chacun se retrouve queques années en arrière. Des nouveaux dans ce numéro, si l'on connaît déjà Vano et Tofépi. Il nous reste à découvrir de jeunes talents comme Sylvie Bessart ou Laurent Bazar. Et la recette est toujours aussi bonne ! JM

Conan, anthologie 1, John Buscema et Roy Thomas, Soleil



Si Conan m'était conté, il serait dessiné en noir et blanc et par John Buscema. C'est maintenant chose faite. Le format, le papier, les choix faits ne pourront inévitablement pas faire l'unanimité, mais ne boudons pas notre plaisir : c'est bel et bien du Conan en noir et blanc dessiné par Buscema, par Crom ! JM

La grippe coloniale tome 1 : Le retour d'Ulysse, Hua-Chao-Si et Appollo, Vent d'Ouest



Poilus et autres Gueules cassées rentrent chez eux de la Grande Guerre. Mais leur chez eux est à l'autre bout de la terre : La Réunion. Un passager clandestin fait le trajet avec eux, la grippe. Qu'elle soit coloniale ou espagnole, elle va faire des ravages sur l'île. Autre temps, autre lieu, autres mœurs. Un voyage dans un univers étonnant et méconnu. Portraits d'hommes et de femmes déracinés, déboussolés et pourtant terriblement attachants. Un très bel album. JM

Ping Pong, Taiyou Matsumoto, Delcourt
Smile ne sourit, mais, il est droitier et joue



défense coupée, soft sur le revers. Péko est également droitier, il est attaquant et joue soft sur le coup droit. Smile et Péko ont grandi ensemble autour d'une table de ping-pong et, pourtant, ils sont si différents l'un de l'autre. En tournant les pages, on est abasourdi de découvrir toute l'intensité qui se cache derrière un match de ping-pong, tous les enjeux, toutes les vies qui se retrouvent suspendues au rebond d'une balle. Chaque point est une étape sur la route de soi pour trouver sa place dans le monde. Certainement l'un des mangas de l'année, magnifié par la virtuosité du dessin de Matsumoto. Extraordinaire. JM

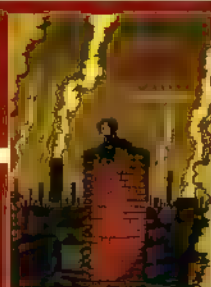
La voix tome 1 : Comme un murmure, Korkydu et Berthot, Vent d'Ouest



M. Harpovitch est un clown blanc pas très drôle et peu causant, forcément il est muet. Mais derrière cette triste sihouette se cache une ancienne star du cinéma muet (évidemment), une belle histoire de meurtre et une sombre histoire d'amour. Un album tendre et curieux comme un vieux film dédicatément mis en image. A découvrir. JM

Koma tome 1 : La voix des cheminées, Peeters et Wazem, Humanos

Une petite fille aux grands yeux, douce et curieuse, une maman morte. Un papa ramoneur usé et triste. Lorsqu'elle ne tombe pas



dans les vapes, la petite se balade sur les toits, au sommet des cheminées. Parfois, elle descend s'y réfugier et, un jour, découvre ceux qui vivent tout en bas. Un album un peu léger et rapide, mais poétique, tendre et drôle. JM

Sandman, tome 4 : La saison des brumes, Gaiman et Jones, Dringenberg, Jones III, Wagner, Giordano, Pratt, Russel, Delcourt



Sandman, Dream, Morphée, le seigneur des rêves, autant de noms, autant de titres pour ce personnage énigmatique et fascinant. Les brumes se lèvent lorsqu'il descend aux enfers chercher celle qu'il a aimée et plus rien ne sera jamais comme avant. Car, à son arrivée, les enfers sont vides et c'est Lucifer lui-même qui lui remet les clés. Décidemment, Neil Gaiman n'a pas de chance avec la France. Après l'adaptation décevante du Téméraire, on pouvait penser que Delcourt (fort de sa réussite avec Jimmy Corrigan) pourrait nous gratifier (enfin) d'un très beau Sandman vif... Déception. L'éditeur a choisi de reprendre la série au quatrième cycle sans se soucier des épisodes précédents, et tant pis pour les lecteurs. « Les cycles sont indépendants » nous explique gentiment la préface et c'est sans doute pourquoi Gaiman a pris la peine d'écrire les 20 épisodes qui précèdent La saison des brumes. On retrouvait pourtant tout son talent dans la construction lente, par petites touches de Dream, Death, des autres Endless et de Lucifer ; ces petits coups de pinceaux qui ont bâti l'un des univers les plus riches (et l'un des plus populaires) de la BD de ces dernières années. Sans doute l'éditeur a-t-il jugé plus prudent de commencer par un cycle plus cohérent graphiquement et plus grand public, mais au détriment et sans respect ni pour l'œuvre ni pour les lecteurs. Domage. JM

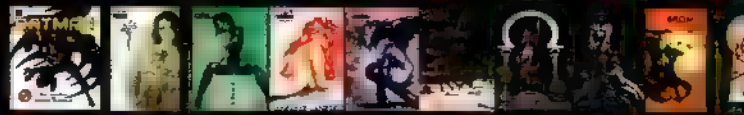
i MONDES MAGINAIRES

76, boulevard Saint-Michel 75006 Paris

Tel.: 01 43 26 46 45

Mail : mondesimaginaires@wanadoo.fr

Du mardi au samedi de 11h à 19h30



Albums BD

Albums Comics (VO & VF)

Tirages limités



Port-folios

Albums / Séries graphiques

Collectors

Statuettes / Objets 3D

Art Books

Illustrations

Fantastique

S.F.

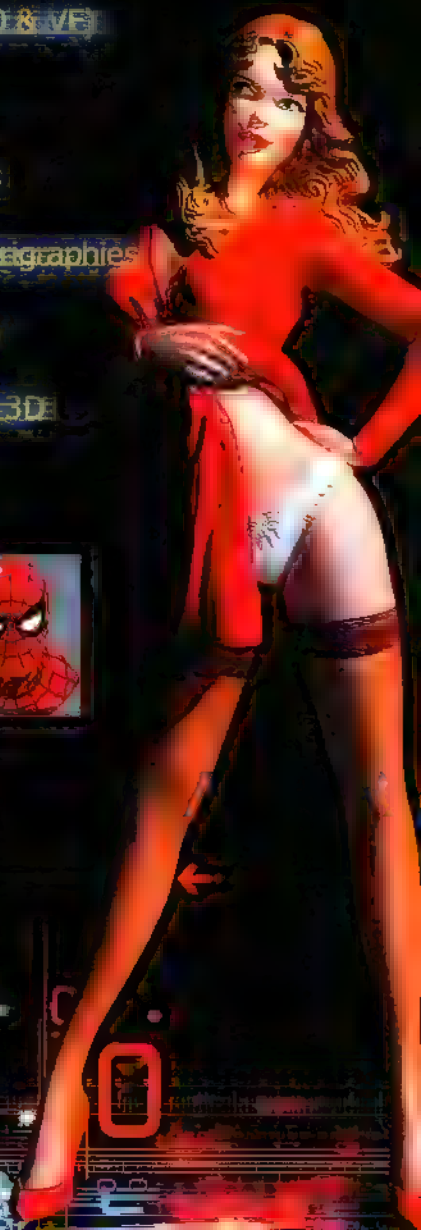
Policiers



UN UNIVERS FUTURISTE,
UNE CHASSEUSE DE PRIMES
TRÈS GLAMOUR...
VIVEZ L'AVENTURE...

ETERNAL MIDNIGHT

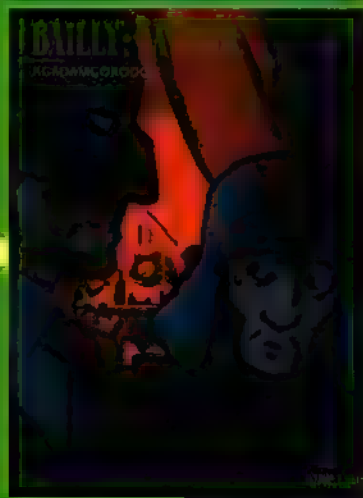
LudoLullabi



ESPACE DE LIBERTÉS

De l'air, et qui plus est, libre ! Une bien belle année pour cette collection qui, chaque mois depuis mai, nous offre un nouveau récit complet (ô bonheur !), copieux, original, ambitieux, signé par les plus grands talents du neuvième Art.

Plongée poétique en Sibérie, nostalgie mordante et méditerranéenne ou odyssée d'un Marco Polo photographe en terre guerrière. Voyages sur la Terre, voyages au cœur des hommes, marqués par le chagrin, la douleur et la joie. Ivresse de la découverte...



L'ange & le brise-glace

AGADAMGORODOK

Lapière & Bailly, Dupuis, Aire Libre

Jules est un jeune homme simple. Il vit dans une ville de Sibérie appelée *Agadamgorodok*. Un nom qui résonne comme une incantation, une prière pour partir voir ailleurs : au bord d'une mer bleue, aux couleurs chaudes et chatoyantes, là où vit une ange merveilleuse et blonde. Mais au réveil, c'est le gris du béton et le bruit sourd d'un corps qui traverse la glace, lâché d'un hélicoptère.

Jules promène des caisses de lait gelé, nettoie les chiottes d'un grand bâtiment fléché et la nuit, dépose des livres devant la porte de son ange. Spéracédès, lui, ne connaît pas le repos, le sommeil l'évite. Son répit : les filles et la drogue. Les bains de sang qu'il ordonne et ses crises de folie terrorisent la ville qu'il a mise sous sa coupe. Mais quand il croise le visage de Jules, le dernier atome de raison qu'il lui restait disparaît. Quel lien entre ces deux hommes ?

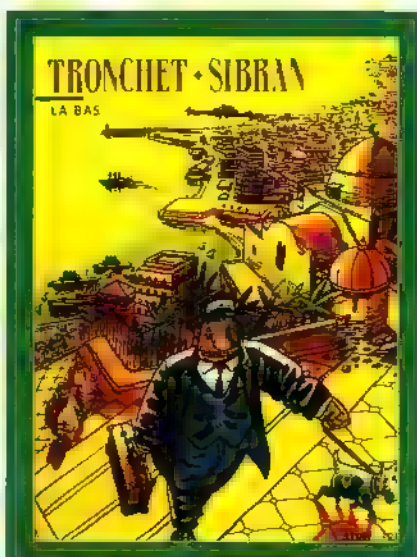
Des années après leur si émouvante *Saison des Anguilles*, quel plaisir de retrouver Denis Lapière et Pierre Bailly unis pour une nouvelle œuvre adulte. Avec *Agadamgorodok*, ils nous offrent une romance douce et violente, noire et pleine de couleurs ; une ballade aux côtés de personnages qui nous hanteront longtemps. Un drame poétique d'une beauté à vous couper le souffle. **JM**

Nostalgie colorée

LÀ-BAS

Sibran & Tronchet, Dupuis

« Là-bas, c'est tellement beau. C'est impossible à dire. Faut y avoir été ». Mais ce « Là-bas » aux mille vertus, Anne Sibran n'y est jamais allée. Elle est née à Paris, ses parents à peine rapatriés d'Algérie. Alors elle s'est inventée un Alger pour suivre son père, pas à pas, dans ses récits. Maintenant qu'il est décédé, pour le retrouver, elle a composé cette BD gorgée d'émotion et de nostalgie, de tendresse et de respect. De cet homme faillé, elle ne fait ni icône ni modèle. Elle le raconte, le cherche, le découvre. Et peu importe si



l'image qu'elle nous en donne est fidèle ou non à la vérité. Elle est bouleversante.

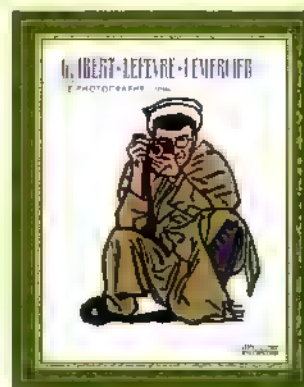
Les personnages grotesques et caricaturaux de Didier Tronchet se révèlent de merveilleux interprètes de ces déracinés du bonheur. Comme Coluche ou Fernandel pouvaient, derrière leur tronche et leur gouaille, nous faire pleurer de compassion. A la recherche du père perdu, Sibran et Tronchet ont trouvé l'émotion. **VH**

Périple humanitaire

LE PHOTOGRAPHE

Guibert, Lefèvre & Lemerrier, Dupuis Aire Libre

Emmanuel Guibert nous invite à suivre le voyage de Didier Lefèvre, photographe parti en Afghanistan en 1984 témoigner pour Médecins Sans Frontières. Guibert a l'empathie artistique : il met son talent au service d'une histoire qui n'est pas la sienne mais celle, réelle, d'un proche. Il la porte, lui donne forme, quitte à intégrer le matériel qu'on lui offre. Ici, les photographies réalisées à l'époque du récit.



« La bande dessinée intervient pour faire entendre la voix de Didier, explique l'auteur, combler les vides entre les photos et raconter ce qui se passe quand Didier, pour une raison ou une autre, n'a pas pu photographier. » Pour unir sans accroc cases couleurs et clichés en noir et blanc, il fallait un dessin suffisamment réaliste pour que personnages réels et figurés se ressemblent. Et suffisamment stylisé pour ne pas étouffer le récit. Emmanuel Guibert sait choisir les traits justes nécessaires pour rendre l'épure vivante, le réel stylisé.

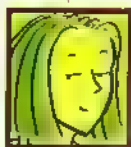
Le Photographe captive, bouleverse par son récit tout à la fois journalistique et humain. La moindre anecdote devient captivante quand elle est contée de l'intérieur, avec pudeur et authenticité. On apprend, on comprend, on s'émeut. **VH**

LES FILLES, TOME 3 : ACTION OU VÉRITÉ

Christopher, CARABAS



« Les Filles » : avec un titre pareil, on soupçonne encore une histoire de minettes complexées ou aigries qui cherchent le prince charmant et proclament « Ally Mc Beal, c'est moi » !



Est-ce que les feuilletons type *Friends* et la télé-réalité ne seraient pas en train de gâter l'imaginaire de nos

auteurs ? Toutes ces histoires du « vrai quotidien des jeunes de maintenant » finissent par se ressembler ! Non ?

Non. Pas ici. Si les premières scènes laissent craindre une nouvelle et réactionnaire guerre des sexes, on se rend compte assez vite que le propos va plus loin. Du premier au troisième tome, on s'attache à ces jeunes personnages, on se laisse prendre aux relations complexes qu'ils entretiennent les uns avec

les autres. La plus intrigante, la petite sœur d'une des filles, une petite « merdeuse » même pas majeure, qui voit tout et analyse tout avec un recul déconcertant. Derrière l'apparente frivolité des occupations de ces anti-héros, on parle de l'Amour sous toutes ses formes et des diverses zones



d'ombres qui assombrissent la vie censée être libertine – de ces jeunes.



Cette BD pourrait être interprétée comme le message qu'adresse une jeune génération à ses anciens. Christopher voulait-il montrer que les « kidultes » qui intriguent tant, ne sont pas des enfants gâtés ? Une jeunesse qui se livre à ce point, sous couvert de désin-



volture, d'humour ou de cynisme, n'a-t-elle pas quelque chose à revendiquer ?

Un bon point pour ces fameuses relations « hommes-femmes » : Christopher, n'a aucun mal à pénétrer la psychologie de ses « filles ». Peut-être qu'il n'est pas si difficile que ça de comprendre ce qui se passe dans la tête de quelqu'un d'un autre sexe...

Une bonne série avec un scénario bien mené, du sens, et un vrai suspense

Marielle Python-Bernicot

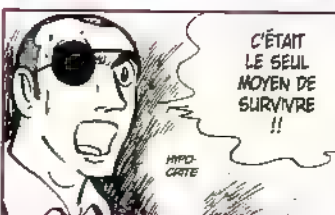
AYAKO, TOME 1

Osamu Tezuka, DELCOURT



D'odieux secrets familiaux se mêlent à de sordides affaires d'assassinats politiques. Tous les personnages se livrent à une danse parfois mortelle, avec pour seul objectif : la survie

Au milieu de ces intrigues, seule la petite Ayako, 4 ans, semble conserver sa pureté. Fille du chef de famille, on ignore l'identité de sa mère. Elle sera l'agneau sacrifié à la violence familiale.



Le dessin de Tezuka, avec sa simplicité et son expressivité, permet de tout raconter, même l'horreur et le sordide. Il plonge dans une des périodes les plus sombres de l'histoire du Japon, à

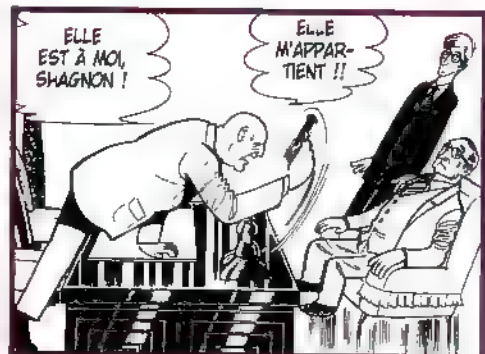


un moment où la survie transforme les hommes en loups. Pourtant, pas de manichéisme dans cette galerie de personnages riche et subtile. Les victimes, souvent des femmes, résistent comme elles peuvent à l'intolérable. Les bourreaux ont des motivations complexes et sont parfois sujets à des éclairs de compassion et de remords. Le récit se déploie à plusieurs niveaux : individuel, familial ou politique.

Sans véritable héros. Une remarquable et passionnante construction narrative.

Enjeux politiques, honneur, cupidité, Ayako est un ténébreux tableau des passions humaines. Peut-être l'œuvre la plus sombre du maître au béret. Ce premier tome annonce une œuvre majeure.

Gwael Bernicot



Janvier 1949, Jiro Tengé rentre au Japon après 5 ans de captivité. Ce survivant découvre un Japon misérable mis en coupe réglée par l'occupant américain. L'accueil dans sa famille de riches propriétaires terriens est des plus froids. On lui reproche presque d'avoir survécu. Il découvre une maison où règne la peur sous le joug d'un père autocrate et d'un frère prêt à tout pour s'emparer du domaine familial.

100 BULLETS

Brian Azzarello et Eduardo Risso, SEMIC



Que feriez-vous ? Votre destin a été sacragé, vos espoirs piétinés. Votre famille vous a tourné le dos et votre futur ne va pas vous ménager. Il vous reste à courber l'échine en acceptant votre quotidien rance et miséreux. Et puis débarque M. Grave, à la gueule carrée et craquelée d'agent du FBI. Costume noir, cravate noire, mallette noire. Dedans, une arme et 100 balles

intraçables qui vous propulsent au-dessus des lois. Dedans, le visage des meurtriers de votre vie et les preuves irréfutables de leur culpabilité. Grave ne vous intime aucun ordre : vous avez les infos, vous décidez. Que feriez-vous ?

C'est la question que se pose Dizzy, jeune femme élevée dans la violence des rues, dont la famille a été exécutée. C'est la question que se pose Lee Dolan, restaurateur à l'avenir pro-

metteur, que des accusations de pédophilie ont démolies. Deux destins, deux fils d'une toile arachnéenne qui luisent sous la pluie trépassée d'une nuit sans Lune.

Ainsi commence la célèbre série américaine, un polar d'une noirceur des profondeurs, qui pue le canon brûlant et fumant d'une mitrailleuse ncanante. Les personnages magistralement campés par Azzarello se découpent dans des bulles éclatées, alternant les plans et les rythmes. Ils se débattent sans espoir sous les lignes brisées de Risso,



à la fois simples et foisonnantes. Ombres et grands aplats, les couleurs sombres et intransigeantes ont un relent de noir et blanc qui évoquent *Sin City* (Frank Miller). Un tome dense et puissant, qui pose la première pierre de l'édifice d'une série culte.

L'argot des rues, méticuleusement retranscrit dans la version américaine, est malheureusement intraduisible. On préférera donc si possible la V.O. qui jette le lecteur plus durement encore sur le pavé.

Joël Bloch

LONE WOLF & CUB, TOME 2 : FLEUR D'HIVER

Kazuo Koike et Goseki Kojima, GÉNÉRATION COMICS



émigmatique héros et un Japon d'intrigues politiques et de meurtres.

Il est difficile de définir exactement à quoi tient la fascination produite par cette série, que les éditions Panini Comics traduisent enfin en français.

Le traitement graphique est magistral. Le trait réaliste à la plume laisse parfois place à des lavis. Le graphisme est rugueux, modelé en hachures. Il rend extraordinairement vivante cette époque

qui mêle raffinement et sauvagerie. L'énergie du dessin sert des scènes d'action aussi brèves que violentes

Le mystère est un ingrédient très important. Qui est cet éigmatique assassin ? Comment en est-il arrivé là ? Pourquoi doit-il voyager avec son fils ? Le réalisme historique des aventures rajoute de l'étrangeté pour le lecteur occidental peu au fait de la subtilité de l'organisation sociale du Japon de l'époque. Certaines intrigues restent obscures.

La relation entre le père assassin et l'enfant, complice innocent des meurtres, est troublante. L'adorable petit garçon rajoute de la tension à l'histoire lorsque les sabres se mettent à danser autour de lui.

Finalement, cette série a un rythme unique. Une certaine lenteur entrecoupée de combats rapides et sauvages. Avec *Lone Wolf et Cub* chaque histoire courte est un conte dont on cherche la signification. Au-delà des batailles de sabreurs, c'est le destin d'un homme qui passionne

Gwael Bernicot.



Dans ce Japon du dix-septième siècle, un homme étrange chemine tranquillement. Il pousse un landau contenant un jeune enfant et porte le grand sabre. Il fuit le lieu d'un de ses crimes ou s'approche de sa prochaine cible. Ogami Itto et son fils, Daigoro, le loup solitaire et son petit, « Lone Wolf & Cub », sont le sujet de fascinantes histoires courtes. A travers ces aventures, on découvre en pointillés un

AU TEMPS DU BOTCHAN TOME 2

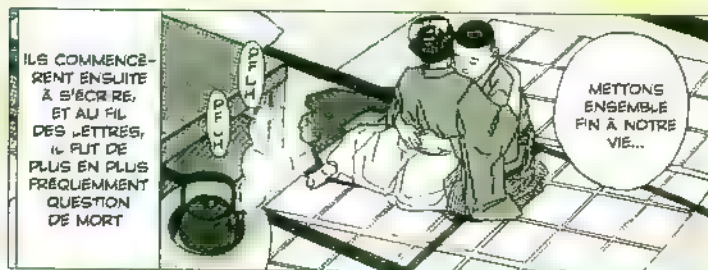
Sekikawa & Taniguchi, SEUIL



Dans les rues de Tokyo sillonnées de tramways, le poète Takuboku, jeune homme au grand front vêtu d'un simple

franc de campagne, s'arrête et s'interroge : « À qui vais-je pouvoir emprunter de l'argent ? » Et il se met à compter : « Déjà 18 yens à Kindaichi, 20 à Koyakka, 13 de plus à Miyazaki et pour finir 25 yens d'avance demandés au journal. Et je n'ai plus un sou pour faire venir ma femme et ma fille auprès de moi ».

« Dans la rue une silhouette qui te ressemblait et mon cœur s'est réjoui de cette tristesse ». Le poème lui sort de la bouche tout seul. Et, sans doute, Takuboku terminerait encore une fois la soirée dans les bras d'une prostituée du quartier des plaisirs.



La fin de l'ère Meiji, écrit Sekikawa, était une époque troublée, « une période de l'incontinence des sentiments ». Le progrès n'a pas fini de nous rendre plus sage... et ces hommes pris dans les tourbillons du progrès nous ressemblent fumeusement. Sekikawa raconte cette époque et Taniguchi la peint de son trait délicat à la manière d'une caméra à la dérive. Au cours de ses errances, Takuboku croise les visages de ceux qui feront l'histoire du Japon : écrivains, artistes, révolutionnaires, politiques et policiers. Alors qu'il les dépasse, une petite voix nous informe de leur rôle à venir et, le plus souvent, de leur mort.

C'est l'extraordinaire pouvoir d'*Au temps de Botchan*, nous faire revivre, sentir et vibrer une période

révolue et l'inscrire dans notre histoire, côtoyer un instant ces hommes et ces femmes comme si nous partagions leur vie, un soir d'été de l'an 42 de l'ère Meiji

Jérôme Martineau



LA LÉGENDE DE ROBIN DES BOIS

Manu Larcenet, DARGAUD



« Je volais aux riches pour donner aux pauvres. C'estoit pour cela que je suis pauvre. »

Robin des Bois vit dans la forêt magique de Ramboüillet ! Étonnant, certes, mais n'est-ce point dans la nature d'une forêt magique de receler d'étonnantes créatures ?



Notre héros a pris de l'âge. Et tandis que physiquement, l'arthrite est venue mettre un holà à ses mallais, l'affection du sieur Alzheimer paralyse tous les jours un peu plus ses capacités intellectuelles. Il lui arrive de plus en plus souvent de voler aux riches sans se souvenir à qui donner le pognon. Il est toujours flanqué d'un Petit Jean vieux garçon, qu'un amour tenace tient accroché aux basques de son tyrannique chef de bande.

Ca délire fumeusement en forêt de Ramboüillet ! Entre les hystériques malades de Robin, qui obligent Petit Jean à lui défoncer la tronche pour le recadrer et les sévères dérangements des autres protagonistes, Larcenet nous fait presque oublier qu'on assiste aux tragiques élucubrations de deux séniles aussi cinglés que dangereux.

La prose poétique de la narration nous replonge dans l'ambiance des contes de notre enfance. Les touristes en vadrouille

mise à fond sur la maturité d'un public averti, puisque, sans vous révéler la fin, Robin des Bois meurt. « Encore un coup de la canicule », diront certains. Cela dit, en permettant au fabuleux héros de finir sa carrière en beauté,



deviennent de cupides nobliaux, dont les bobs Ricard, couvre-chefs charmarés, attestent une haute lignée. Son univers déjanté nous permet de contempler à nouveau le monde avec un regard d'enfant. Mais c'est un conte sombre, qui

Larcenet le porte à son sommet. Sommet d'une candeur imbécile et contagieuse, dangereuse et irresponsable, mais sommet tout de même. Merci à lui.

Florent Lepeyre

DERFAL LE MAGNIFIQUE

Roosevelt, LA BOÎTE À BULLES

Derfal le magnifique



Il n'a pas de nom. Existe-t-il seulement, ce personnage qui ne vit que pour les livres d'un auteur inconnu ? A 15 ans, il a lu un livre écrit par Charles-Ockfich Derfal. Une révélation. Les trente années suivantes, il lit Derfal, pense Derfal, écrit Derfal, réédite Derfal... « Je ne vivais réellement que quand je m'adonnais à sa lecture ». Derfal n'est plus son maître spirituel,

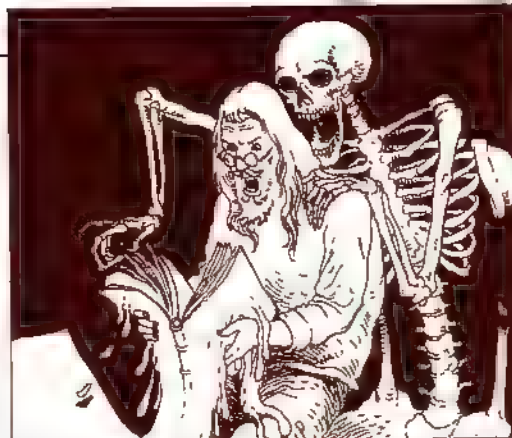
Derfal est son vice ! Derfal a fait grandir son intellect, pas sa personnalité. Maintenant, il DOIT lire Derfal dans sa langue d'origine. Pas de livre pour l'aider : il faut aller apprendre cette langue en Basse-Flandrie. Un pays isolé depuis la guerre informatique. Une société étrange, mélange de races mutantes. Il est seul, il est perdu, il ne sait pas se faire comprendre, il doit tout apprendre, tout recommencer à zéro. Sait-il seulement qu'il accomplit un exploit ? Sait-il qu'il est le pont entre deux nations étrangères ? Non,



ce qu'il fait, c'est pour juste pour Derfal... Mais l'œuvre de Derfal est-elle vraiment à la hauteur de ce culte ?

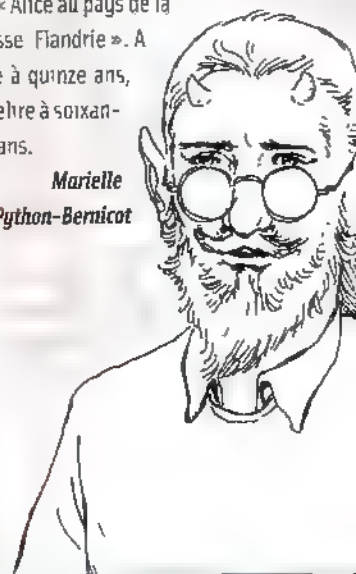
Derfal le Magnifique est avant tout un conte philosophique. Une réflexion sur le sens de la vie. Simplement. C'est aussi une œuvre de science-fiction, qui s'amuse des problèmes de communication entre les peuples. Une BD sans prétention permettant une réflexion sur l'art. Une taquinerie en images du monde intellectuel.

José Roosevelt est un auteur intelligent et malicieux. Son graphisme est fin et fragile : tout est dessiné à main levée. Un trait élégant, léger, souple. Pas de couleur : un noir et blanc remarquablement lumineux. Des visages d'une grande expressivité.



Des regards saisissants. Un univers d'une fantaisie étrange, sorte d'« Alice au pays de la Basse-Flandrie ». A lire à quinze ans, à relire à soixante ans.

Marielle
Python-Bernicot



PYONGYANG

Guy Delisle, L'ASSOCIATION



Parmi les carnets de voyage écrits par des auteurs de BD, il y a ceux essentiellement graphiques, ceux qui donnent un aperçu complet du pays avec de fins commentaires ou ceux résolument autobiographiques qui vous content les galères de leur auteur... Et il y a ceux qui sont un peu tout à la fois, tel *Shenzhen* et aujourd'hui *Pyongyang* du Québécois Delisle. Certes son roman graphique de 176

pages est écrit à la première personne et ne propose aucune vue panoramique de la ville réalisée à l'aquarelle. Mais comme son séjour est tout sauf un voyage d'agrément (il supervise l'animation d'une série de dessins animés), il a la possibilité de donner du pays et de sa culture une image qui inclut mais dépasse celle des cartes postales...



qu'il voit, sur tout ce qu'il vit. Travailler en Corée du Nord, c'est demeurer reclus dans un hôtel à l'architecture glaciale, ne jamais obtenir une bête bicyclette, ne rencontrer que des personnes dûment mandatées et devoir visiter un par un les hauts lieux du tourisme local, tous dédiés à la mémoire de Kim Il Sung, le Guide du peuple. Un expatrié ne peut partager la vie des autochtones, surtout dans un pays mené d'une telle main de fer. Mais il peut aisément toucher du doigt la manipulation subie par ce peuple qui n'a le droit de savoir que ce que ses leaders veulent bien lui faire croire...

L'ingrédient qui rend ce récit si savoureux, c'est le mauvais esprit dont fait preuve l'auteur de *L'inspecteur Moroni* : apporter dans le dernier bastion stahmien 1984 d'Orwell comme livre de chevet, se creuser la tête pour ne pas chanter trop fort les louanges du Président éternel sur le livre d'or du Musée, s'efforcer d'égarer ses « protecteurs » ou poser simplement un regard distancié et amusé sur tout ce

Pas sûr tout de même que la lecture de *Pyongyang*, comme celle de *Shenzhen*, soit à recommander aux jeunes dessinateurs tentés par les métiers de l'animation : les voyages imposés par cette profession semblent exotiques à souhait mais rarement vous envoyer dans les endroits les plus sympathiques de la planète !

Vincent Henry

SILLAGE

LE JEU DE CARTES

Guy Delcourt Productions - Buchet Morvan

Sortie
début
septembre
2003

EMBARQUEMENT IMMÉDIAT !



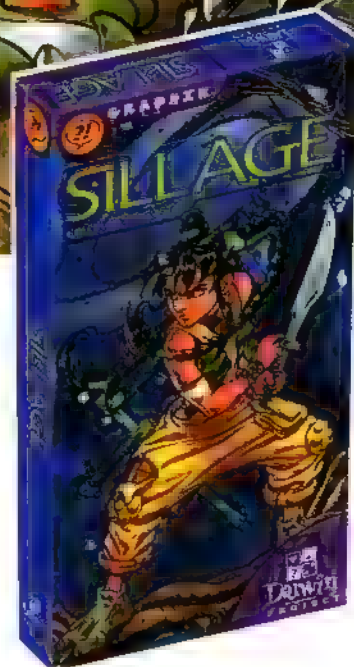
Jeu de cartes dans l'univers de *Sillage*, la BD de Philippe Buchet et Jean-David Morvan. Le convoi *Sillage* parcourt l'espace en quête de mondes à coloniser, pour y abriter des peuples aliens en voie d'extinction. Dans ce jeu, vous incarnez un agent de *Sillage* et, à l'aide de cartes d'Actions, tenterez d'installer des peuples Aliens sur différentes Planètes. Attention cependant, la compétition est rude : les autres joueurs sèmeront toutes sortes de Poukram ! pour vous compliquer la tâche...
Un jeu aux principes simples basés sur des codes couleur, très riche et aux rebondissements inattendus !

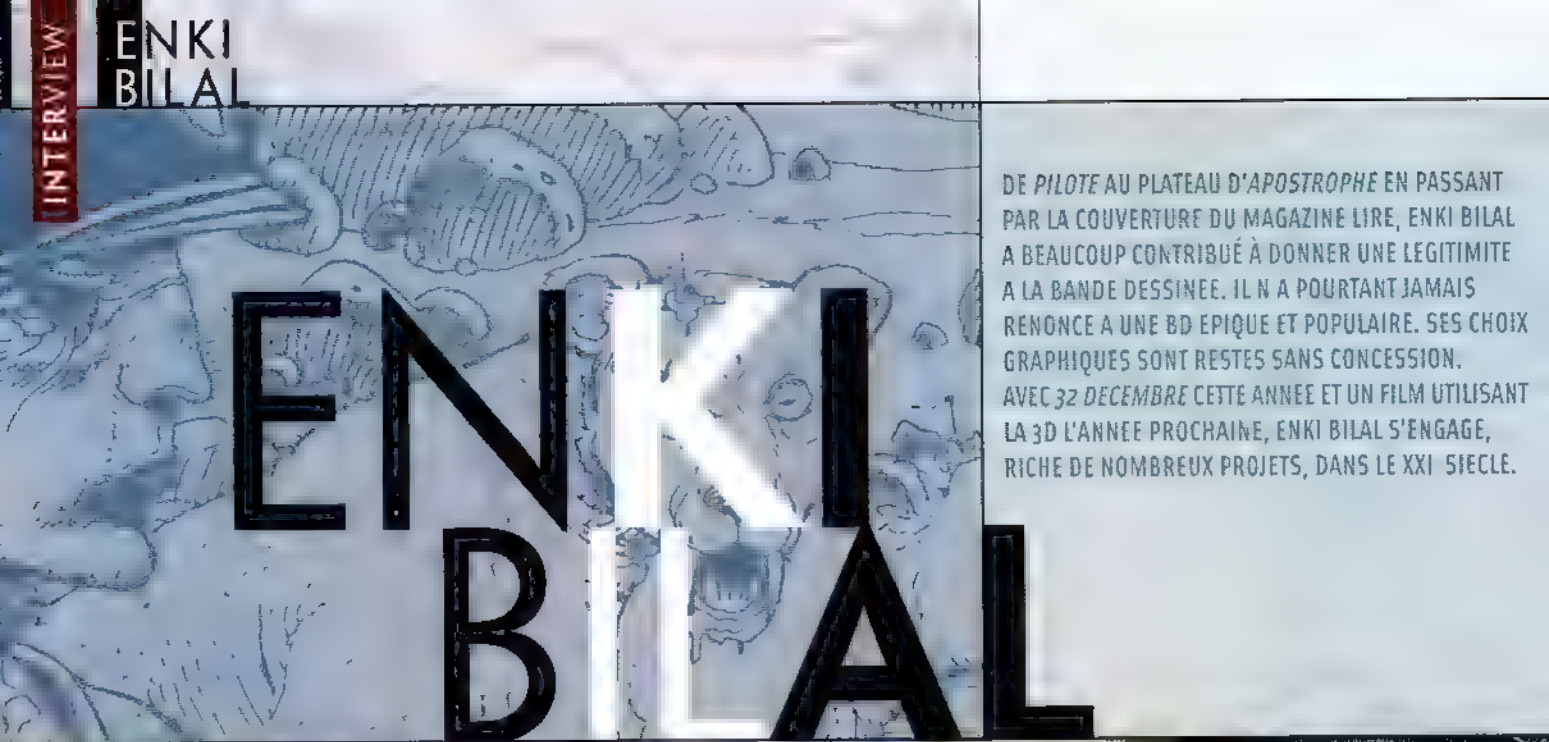
Contenu : 55 cartes "Action" - 20 cartes "Poukram" - 10 cartes "Planète" - 25 cartes "Alien"
1 silhouette de Návris - 1 livret de règles

Darwin
PROJECT

2, rue Lechapelais - 75017 Paris - Tél. : 01 42 94 02 25
Fax : 01 42 94 09 70 - www.darwin-project.com
Contact : Valérie Lahanque - promo@darwin-project.com

DEL COURT





ENKI BILAL

DE PILOTE AU PLATEAU D'APOSTROPHE EN PASSANT PAR LA COUVERTURE DU MAGAZINE LIRE, ENKI BILAL A BEAUCOUP CONTRIBUÉ À DONNER UNE LEGITIMITÉ À LA BANDE DESSINÉE. IL N'A POURTANT JAMAIS RENONCÉ À UNE BD ÉPIQUE ET POPULAIRE. SES CHOIX GRAPHIQUES SONT RESTÉS SANS CONCESSION. AVEC 32 DECEMBRE CETTE ANNÉE ET UN FILM UTILISANT LA 3D L'ANNÉE PROCHAINE, ENKI BILAL S'ENGAGE, RICHE DE NOMBREUX PROJETS, DANS LE XXI^E SIÈCLE.



LES ÉTOILES SOMBRES D'ENKI BILAL

DE BELGRADE À PILOTE

Calliope : Depuis quand lisez-vous de la BD ? En lisez-vous en Yougoslavie ?

Enki Bilal : J'ai dû la découvrir là-bas. Sous forme de strips. Je lisais un supplément pour la jeunesse d'un quotidien qui s'appelait – qui s'appelle toujours – *Politika*. À l'époque, ce quotidien était un peu la bible de l'information socialiste yougoslave et avait un supplément jeunesse. C'était des strips, des BD américaines. J'ai ainsi connu Walt Disney, Mickey, Donald et aussi des BD de super-héros. Je ne me souviens plus. Il devait y avoir des histoires plus S.-F. C'était mes premiers contacts avec la BD.

Calliope : En France, vous faites les Beaux-Arts et vous vous lancez dans la BD. Comment cela s'est-il produit ? La BD n'avait pas bonne réputation, elle émergeait.

Enki Bilal : Passer de mon enfance belgradoise aux Beaux-Arts est un raccourci un peu rapide (rire). Je suis arrivé en France et c'est là qu'est née ma vraie passion pour la BD. Le fait d'apprendre le français m'a mis dans une situation d'éveil à une nouvelle langue qui passait aussi par l'image. La BD a répondu à ma passion du dessin. J'en profitais. C'était même un argument auprès de mes parents : c'est du dessin, ça me passionne et en même temps ça m'apprend le français. Ensuite, un lycée traditionnel puis les Beaux-Arts... trois mois seulement. J'ai senti que je n'y avais pas ma place.

J'avais remporté un prix à un concours de BD organisé par *Pilote*. Ça a déterminé l'arrêt des Beaux-Arts et de la fac de lettres à laquelle je m'étais inscrit pour rassurer mes parents. Je travaillais en plus par ailleurs. Ça a commencé comme ça. Le contact a été immédiatement pris avec *Pilote*, Goscinny et Charlier, il y a pire école (rires) ! C'était parti.



Calliope : Les premières histoires publiées dans *Pilote*, c'était quel style de récit ?

Enki Bilal : C'était carrément du fantastique. Très inspiré de Lovecraft, qui était un auteur qui m'a profondément marqué. Sans dire que Lovecraft est un grand écrivain, il a quand même un style unique. Il ne joue que sur la suggestion. Il ne décrit rien, ne raconte que « l'indicible » et « l'innommable ». Deux mots qui ont un potentiel énorme de fantasme pour le lecteur. Pour moi, il réussissait à suggérer et à donner des choses très fortes sur la couleur, sur des sensations. Dans toute narration, ce qui m'intéresse, ce qui me touche, c'est le style.

CRÉER AVEC PIERRE CHRISTIN

C. : Votre collaboration avec Christin a débuté avec une histoire, *Bien mal acquis*, pour un *Lucky Luke* n°0 qui n'est jamais sorti. Comment a eu lieu cette rencontre avec le scénariste ?

E.B. : J'étais en train de chercher un studio en banlieue parisienne. Je suis tombé sur une grande librairie qui annonçait la venue de Christin et Mézières pour la dédicace d'un

Valérian. J'avais très envie de rencontrer Christin. Je me suis présenté comme ça, timidement, pendant la dédicace. Il connaissait mon travail, des histoires courtes dans *Pilote*. Il m'a demandé si j'avais envie de tenter l'aventure de *La Croisière des oubliés*. C'était une continuation, sur un style graphique très différent, de *Rumeurs sur le Rouergue*, que Christin avait fait en collaboration avec Tardi.

Une telle proposition ne se refuse pas

C. : Vous réalisez alors une série de cinq albums avec Christin. Vous mettez en scène ce mystérieux personnage aux yeux noirs sans nom. Qui est-il exactement ? Une incarnation du duo Bilal-Christin ?

E.B. : Non, c'est beaucoup plus ordinaire que ça. J'avais envie d'un personnage emblématique, un peu mystérieux. Avec Christin nous étions un peu opposés sur la philosophie des histoires que nous souhaitons raconter. Pierre était parti sur quelque chose d'extrêmement social et politique. Avec un fantastique toujours au service du propos. Moi, j'avais envie de



quelque chose d'un peu plus « lovecraftien », plus inquiétant et moins rationnel. Il a finalement accepté ce personnage qui était une espèce de témoin fantastique. Et puis au fur et à mesure que j'évoluais, il a perdu de son utilité et s'est peu à peu effacé.

UN AUTEUR COMPLET QUI SE TROUVE

C. : Dans *Partie de chasse* et *Les Phalanges de l'Ordre noir*, c'est votre univers qui semble prendre le pas sur celui de Christin. Comment cela s'est-il passé ?

E.B. : C'est plutôt dans *Partie de chasse*. Avec *Les Phalanges de l'Ordre noir*, j'étais face à quelque chose d'extrêmement cohérent et finalisé lorsque Pierre m'en a parlé. Ce scénario était

parfait, tout était en place. Je ne voyais pas comment j'aurais pu le détourner ou le « décaler » pour y intégrer du fantastique. Je me suis contenté d'être le metteur en scène. Vraiment. C'est le seul album où cela s'est produit.

Partie de chasse, c'est différent. Christin a une évidente sensibilité politique mais dans cet album, on parle de mes origines.

APPRENDRE LE FRANÇAIS M'A MIS DANS UNE SITUATION D'ÉVEIL QUI PASSAIT AUSSI PAR L'IMAGE.

J'avais fait un voyage exprès pour cet album. J'avais passé mon permis, acheté une voiture. Je suis revenu avec des images, des sensations... Avec tout ce qui constituait mon iconographie d'enfance, mes souvenirs cachés. Lorsque le scénario est arrivé sur la table, nous avons commencé à discuter et j'ai intégré tous ces fantasmes. Nous sommes partis dans une histoire beaucoup plus expressionniste, avec la piscine, le sang, etc. C'est là que j'ai pris la mesure de mes propres envies. Les dessins étaient finalement une narration, au même titre que le verbe. Cet album a été une véritable prise de conscience qui se perçoit immédiatement dans l'album

suivant, *La Femme piège*. Cet album, mon second en tant qu'auteur complet, est très personnel, avec des partis pris radicaux. Il a pu dérouter. C'est peut-être là le vrai tourment, je ne sais pas.

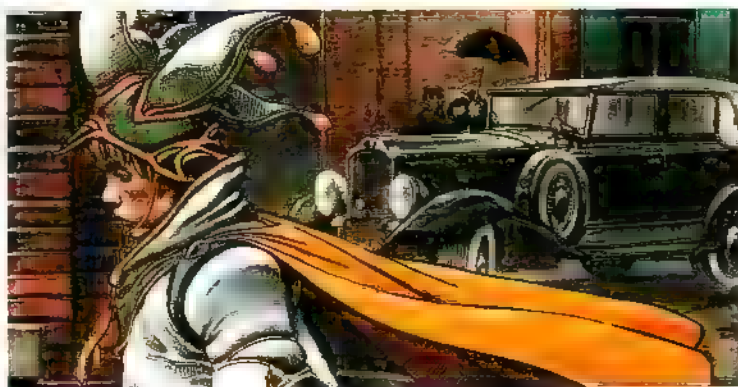
C. : Vous commenciez à discuter du synopsis puis il vous donnait un découpage complet de l'album ?

E.B. : Un découpage mais avec peu d'indications, de descriptions. Il savait que je ne les aimais pas, nous nous étions mis d'accord. Quand une relation s'installe, chacun trouve une espèce de souplesse de fonctionnement. Je ne supporterais pas quelque chose de trop détaillé. Donc un découpage que je respecte... ou pas. Mais je reste toujours dans le sens de l'histoire. C'est ça l'intérêt. Pierre est un scénariste qui aime être surpris

BILAL SOUS INFLUENCES

C. : Quelles sont vos influences graphiques ou narratives ?

E.B. : J'ai eu envie de faire de la bande dessinée dès que je l'ai découverte en France. Donc *Pilote*, *Spirou*, *Tintin*. Spontanément, je me tournais davantage vers *Pilote*, c'était un vivre



ITINÉRAIRE D'UN ARTISTE MULTIMÉDIA

Enki Bilal est né en 1951 à Belgrade d'une mère tchèque et d'un père bosniaque. Il vit sa première décennie dans la Yougoslavie de Tito. À cette époque naît sa passion du dessin. Ce sera aussi l'accumulation d'une iconographie intime.

En 1961, ses parents s'installent en banlieue parisienne. Découverte d'une nouvelle langue, d'une nouvelle culture mais aussi découverte de la BD.

Après un court passage aux Beaux-Arts en 1972, Bilal remporte un concours de bande dessinée organisé par *Pilote*. Commence sa carrière professionnelle de dessinateur.

Histoires courtes dans *Pilote*, albums avec le scénariste Pierre Christin, collaboration à *Métal hurlant* et finalement création de deux séries en tant qu'auteur complet. Bilal a déjà une longue carrière dans la BD.

Mais sa curiosité graphique l'a amené à multiplier les expériences. Auteur des décors et des costumes du ballet *Roméo et Juliette* en 1991 et illustrateur prolifique, il a travaillé de nombreuses techniques. Peinture, retouches et détournements de photographies, verres peints, lachures, couleur directe, etc.

Recueils d'illustrations et expositions ont présenté et complété ces travaux. En 1982, il peint sur plaques de verre certains des décors de *La Vie est un roman*, film de Resnais. Il reviendra au cinéma, comme réalisateur cette fois, en 1989 avec *Bunker Palace Hotel* et en 1997 avec *Tikha Moon*.

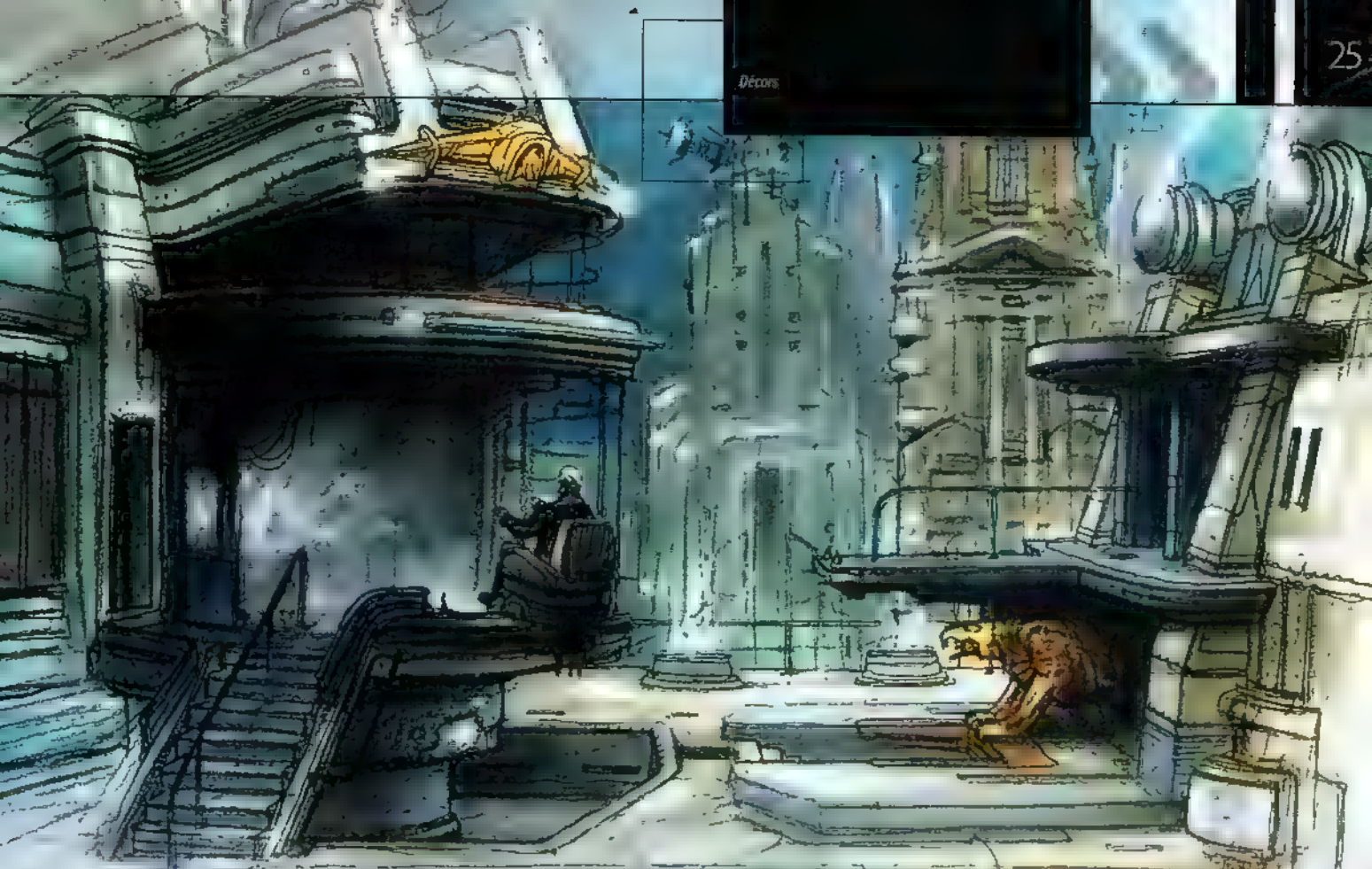
La carrière d'Enki a déjà été distinguée par le Grand Prix du 14^e festival d'Angoulême en 1987.

En 1993, *Froid équateur* est désigné « livre de l'année » tout genre confondu par le magazine *Lire*.

de dessinateurs plus réalistes. Quand j'ai commencé, mon dessin n'était pas vraiment constitué mais en tout cas, j'allais du côté du réalisme : *Tanguy et Laverdure*, *Valérian*. Ou encore les séries de Poivet, *Guy le bleu*. *Blueberry*, évidemment... *Druillet*... Alexis aussi, un grand dessinateur. J'avais de quoi faire.

C. : Pour la narration, on a déjà parlé de Lovecraft, qui d'autre ?

E.B. : Lovecraft, Dostoïevski, Kafka. Après, c'était plus des ouvrages politiques, des documents. Kundera. Et puis toute la science-fiction, qui est essentielle : des premiers



émois avec le gentillet Ray Bradbury, puis Zelazny, Philip K. Dick, Van Vogt... Il y en a beaucoup. J'ai lu énormément de S.-F. Il y avait une culture de liberté qui déjà me touchait beaucoup plus que le roman réaliste ou naturaliste. Même chose pour le cinéma : autant j'accrochais à un Pasolini ou un Fellini, autant je passais un peu à côté de la nouvelle vague. À part Resnais.

LE SUJET EST VENU ME CHERCHER,
TRAVERS DE MON PAYS NATAL
ET D'UNE GUERRE TERRIBLE.



LIBERTÉ DE LIBERTÉ ET DE DÉCOUVERTE : LA SCIENCE-FICTION

C. : Pourquoi ce goût de la S.-F. ? Une liberté de rêver ?

E.B. : Oui, absolument. On ne peut toutefois pas expliquer ça par un mal-être dans le réel. Rêver, c'est aussi se poser des questions sur le réel. La science-fiction est un miroir déformant de ce que l'on est, une ouverture sur l'inconnu, sur les questions que l'on se pose. Je pense que c'est la science-fiction qui m'a donné envie de m'intéresser aux étoiles. Tout ça fait partie d'une sensibilité. Ça me convenait mieux à moi, c'était une stimulation. J'ai toujours été un défenseur de la littérature de science-fiction qui pour moi n'est pas un genre. On vit aujourd'hui dans un monde de science-fiction.

C. : Vous faites de la S.-F., en même temps, il y a toujours un élément ramenant au passé ou au fantastique « classique ». On a l'impression que vous enracinez toujours votre S.-F. dans le passé.

E.B. : Plus que d'enraciner, il s'agit de prendre la mesure du temps dans sa continuité. J'ai mon passé, ma mémoire, mes souvenirs. J'ai mon présent comme tout le monde. Et puis j'ai mes questions sur le futur. J'essaie de fabriquer une cohérence qui intègre forcément de la prospective, des questionnements. En même temps, on reprend, on ressasse, on se sert éventuellement du passé comme d'une mémoire et d'un miroir. Le fantastique, c'est plus du second degré. Les dieux égyptiens, c'est venu comme ça. Une volonté de casser le côté sérieux de l'histoire.

C. : À partir de *La Foire aux immortels*, avez-vous une volonté de renouveler la S.-F. ?

E.B. : Il n'y a pas de calcul de ma part. *La Foire aux immortels*, a été bien accueillie. Ça donne confiance aussi. Mais je n'ai jamais cherché à calculer en me disant « ça a plu donc il faut que je retrouve les mêmes recettes ». Au contraire, *La Femme piège*, c'était un peu tordre le coup à ce qui fait l'album précédent. L'album a surpris et a été moins bien

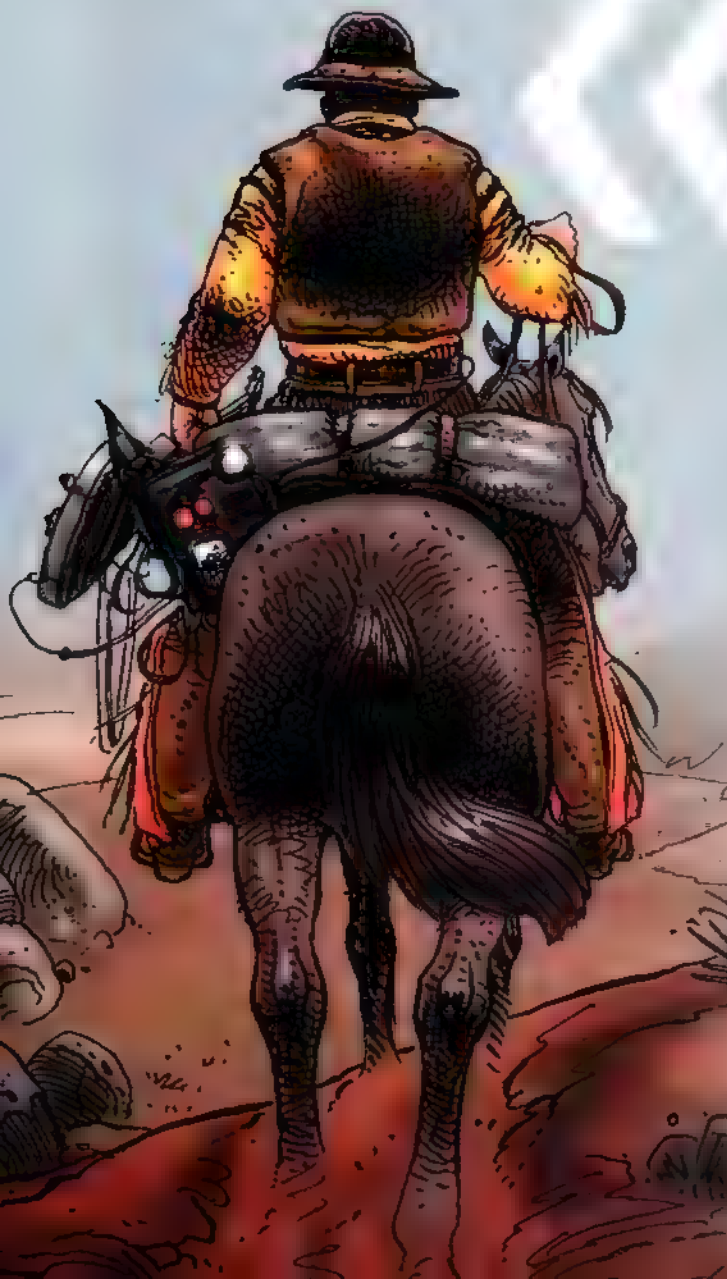
accueilli. *Froid équateur*, c'est la même absence de calcul. L'album redevient un peu classique parce qu'il faut boucler, même si la fin est ouverte. C'était un gros succès, *Lire* en a fait le « livre de l'année ». Sauf qu'il n'y a pas eu un papier ni dans le monde de la BD, ni dans le monde de la littérature sur ce prix. Ça m'a surpris.

GENÈSE DU MONSTRE ET DÉSILLUSION DU MONDE

C. : Et Le Sommeil du monstre ?

E.B. : C'est le sujet qui est malheureusement venu me chercher, au travers de mon pays natal et d'une guerre terrible. J'avais besoin de recul, je pense que le rôle des auteurs est d'essayer de se dégager de l'événement à chaud pour proposer une analyse, une autre vision. C'est l'époque aussi où Hermann a sorti son bouquin sur Sarajevo. Il m'a entraîné dans la boue devant un parterre de journalistes au moment de sa conférence de presse, avec BHL et Schwarzenberg présents comme caution. Il a dit que j'étais allé à Belgrade en compagnie d'Emir Kusturica serrer la main de Milosevic. Ce qui est tout à fait faux ! Quand on a une telle information, on la vérifie !

C'est donc vraiment le sujet qui s'est imposé à moi et j'ai une façon très particulière de le traiter.



IL Y A DANS LA SCIENCE-FICTION UNE CULTURE DE LIBERTÉ.

C. : Sur la politique, on a l'impression que vous êtes aujourd'hui sans illusion. Comme le fils Nikopol, vous avez aussi renoncé aux idéologies ?

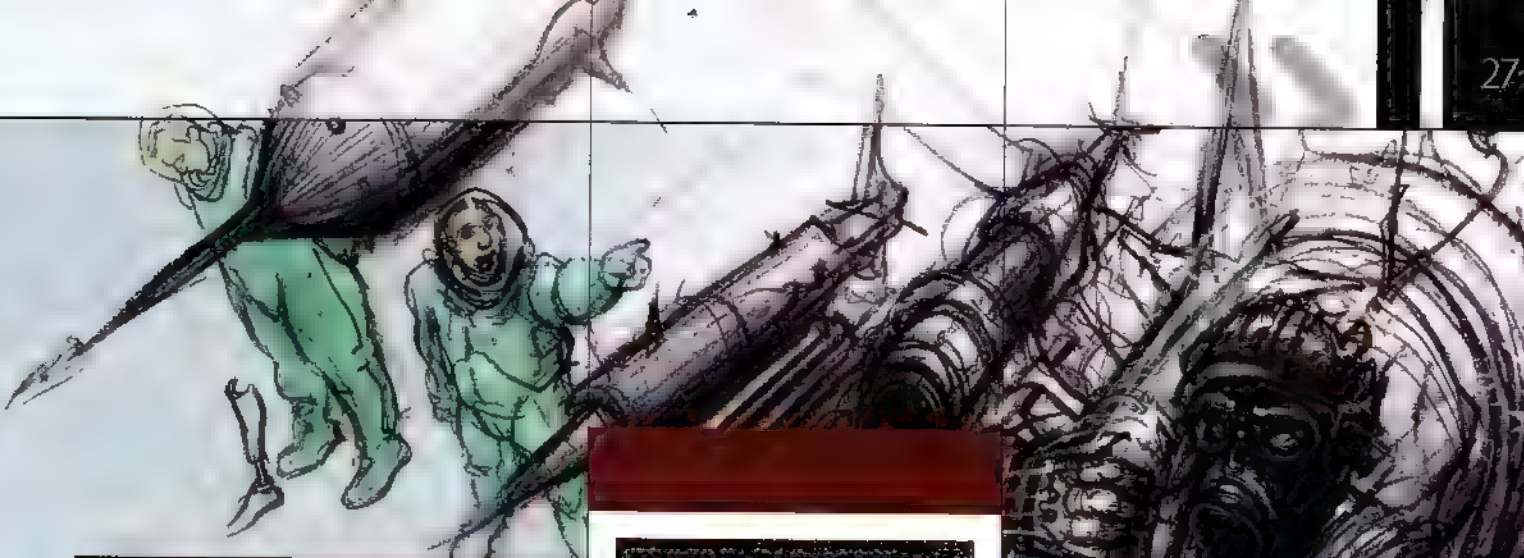
E.B. : Oui, par la force des choses. L'effondrement du Mur de Berlin et ce qui a suivi impose un constat clair et net. Les idéologies ne mènent plus le monde. On est dans le tout économique qui est presque aussi sanguinaire que le tout-idéologique. C'est pas les goulags, c'est pas les gens enfermés mais c'est les gens délaissés, abandonnés sur le bas-côté des routes. C'est l'Afrique, c'est la pauvreté. C'est un autre monde qui s'est mis en place.

UNE PALETTE INTÉRIEURE

C. : Vous excellez à décrire ce monde dégluqué avec la rouille rougeâtre, les fuites visqueuses un peu partout. Pourquoi ce pessimisme fondamental ?

E.B. : Je ne sais pas si c'est du pessimisme. Je ne sais pas comment est perçu mon graphisme...

Ça touche aux souvenirs de l'enfance, à l'iconographie qu'on recueille. Ce qui caractérise les Pays de l'Est, c'est peut-être ce côté jamais terminé, des chantiers permanents commencés et pas finis. J'avais ces images. La rouille en faisait partie, les murs lépreux. Sans pour autant que ce soit un monde misérabiliste. Belgrade, Sarajevo sont comme ça, c'est les Balkans. Ça fait partie d'un mode de vie. Ça fait quasiment partie de l'architecture. J'ai cette ambiance dans mon graphisme. En plus, pour moi, reproduire le réel, c'est assez ennuyeux. Il y a aussi le



CASSANDRE DE LA BD

Enki Bilal a une affinité particulière avec le fantastique et la science-fiction. Ses premières histoires courtes sont souvent des contes facétieux sur l'exploration des étoiles ou un futur apocalyptique. À l'époque de *Métal Hurlant*, il explorera le genre avec Dionnet dans l'album *Exterminateur 17* (1979). Un roboticien se réincarne dans un androïde de guerre et menace l'ordre que ses inventions ont contribué à créer.

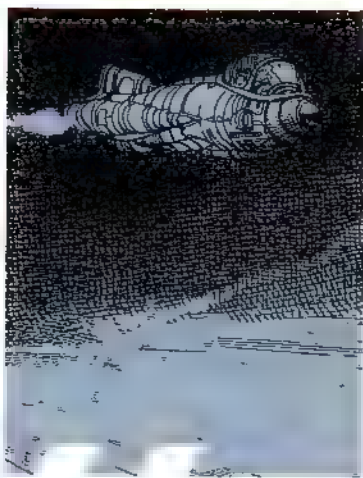
Quand Enki Bilal travaille seul, il crée spontanément un univers de science-fiction proche. Avec *La Foire aux immortels* en 1980, il pose les bases d'une vision pessimiste d'un futur déglacé. Le progrès technique cohabite avec une régression sociale dans un monde lépreux et suintant. Dans cet album, Alcide Nikopol et son fils sont manipulés par de mystérieux dieux égyptiens pour abattre la dictature fasciste qui règne sur Paris en 2023. *La Femme piège* (1986) poursuit la série tout en rompant radicalement avec le tome précédent. Jili Bioskop réalise un reportage et parcourt le monde en 2025. Elle croisera le destin du fils Nikopol. De longs récitatifs, peu de phylactères, des vignettes de grand format, c'est un nouveau langage graphique qui permet d'explorer un univers qui s'enrichit.

Froid équateur clôture la Trilogie Nikopol. Le récit est plus ramassé, mais l'univers devient encore plus délirant. On suit Nikopol en Afrique et on découvre un monde dominé par des sociétés qui combinent la finance et la technologie. Jili Bioskop, Horus le dieu renegat et Nikopol affrontent leur destin.

Le Sommeil du monstre rappelle graphiquement l'univers de la Trilogie Nikopol. La nouvelle série est toutefois une anticipation proche plus ancrée dans notre présent, usant d'un ton plus grave. Le destin de trois orphelins nés à Sarajevo sous les bombes en 1992 structure le récit. *Le Sommeil du monstre* (1998) conte l'histoire de Nike, le plus âgé des enfants, génie de la mémoire devenu ténébreux. Nanotechnologies, informatique, conquête spatiale et robotique avancée côtoient la misère dans un monde décrépit menacé par les fanatiques religieux de l'Obscurantisme.

Trente-deux décembre, paru en 2003, poursuit la série sous la forme d'une narration à trois voix, suivant chacun des enfants de l'hôpital de Sarajevo devenus adultes. Trois visions du même monde : l'humaniste, la scientifique et le guerrier débrouillard. Dans ce tome, Bilal crée également un saisissant génie du mal absolu : Warhole.

Bilal dresse le portrait d'un futur sinistre mais malheureusement tellement cohérent.



M'AMUSER DE NOUVEAU, TROUVER D'AUTRES GESTES. C'EST COMME ÇA QUE J'AVANCE.

besoin de travailler la matière. Ce graphisme a aussi un sens dans les histoires que je raconte. Ça fait partie du langage graphique.

C. : À l'exposition de *La Femme piège*, on pouvait redécouvrir cette BD car dans les albums, il suffit que les couleurs soient très légèrement décalées pour que ça ne ressorte plus.

E.B. : À partir de *La Femme piège*, c'est plutôt des tonalités grises, plus ou moins froides. Ça dépend si je mets dans le gris un peu de jaune ou un peu de bleu ou de vert. Sinon, des couleurs viennent rehausser le dessin : du rouge, du blanc. C'est venu comme ça. C'est une architecture chromatique qui s'est faite avec *La Femme piège*. Puis les choses ont perduré. C'est aussi un peu malgré soi. C'est la découverte, les changements de techniques. *Le Sommeil du monstre* représente une rupture volontaire. Le fait de faire un crayonné et de devoir l'encrer avant de le mettre en couleur m'est apparu comme une aberration. Le crayonné reste la base, c'est le plaisir du dessin. Mais très vite, j'ai besoin de passer directement à la couleur. Ensuite, je travaille dans la masse. J'avais besoin de cette rupture. J'avais envie de

m'amuser de nouveau, de trouver d'autres gestes. C'est comme ça que j'avance

MON+EUR DE BD

C. : Depuis quand travaillez-vous vignette par vignette, en faisant ces petites cartes qui sont autant de peintures que vous remontez ensuite ?

E.B. : C'est vraiment avec *Le Sommeil du monstre* que j'ai employé cette technique. La grande rupture, elle est là.

C. : Pour cette technique, c'est l'informatique aussi ?

E.B. : Je n'ai jamais travaillé sur ordinateur, je suis incapable d'utiliser Photoshop correctement. L'ordinateur n'intervient que pour le montage. Je fais mes peintures et mes dessins sans dialogue, sans texte. Ce sont de petits tableaux faits en fonction du découpage prévu. Ensuite, je fais le positionnement et je l'indique à un collaborateur qui procède au montage. Après, on positionne les textes et les bulles.

Avant, je faisais ce travail à la main et j'en ai eu marre.



C. : Le découpage est préexistant à l'image ?

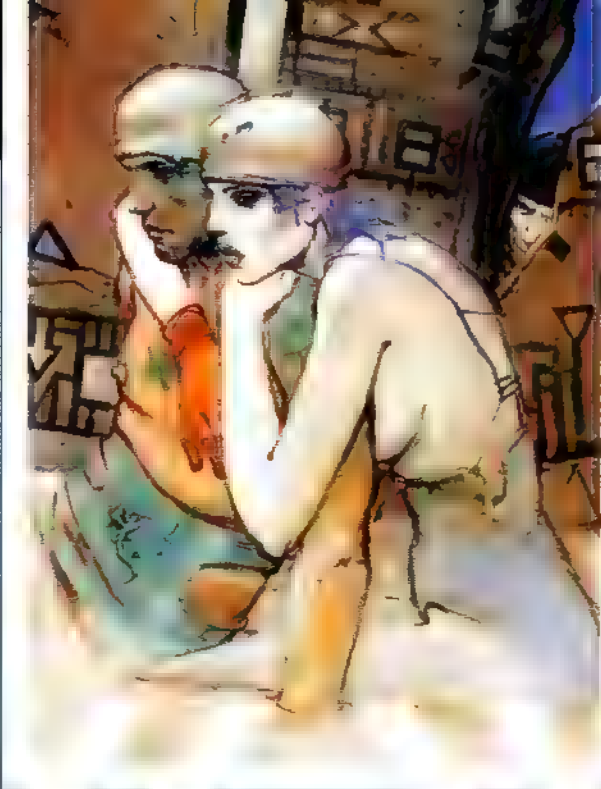
E.B. : Quand même, oui. Ça me vient peut-être du cinéma. Il peut arriver des changements. Par exemple, 32 décembre se termine sur une planche constituée de 3 images. La dernière image de l'album, je la connaissais parfaitement. En revanche, les deux autres ont été interverties au dernier moment.

Quasiment 5 minutes avant que les images soient emportées !

Ça a un sens énorme. Jusqu'au dernier moment, j'ai cette liberté de recomposition en travaillant vignette par vignette. Mais chaque image a bien sa destination. C'est comme un film. Sauf qu'au cinéma, on peut tourner des plans qu'on ne monte pas. En bande dessinée, il vaut mieux éviter de laisser par terre 25 ou 30 cases inutiles (rires).

LE POUVOIR DES MOTS

C. : Sur vos dernières œuvres, vous intercalez beaucoup de grandes vignettes de texte. Une partie de la narration est purement textuelle,



J'AI LE GOÛT D'ÉTABLIR DES PASSERELLES.

avec parfois des dialogues entiers. Comment établissez-vous ce rapport entre image et texte au moment de la conception ?

E.B. : D'abord, c'est venu au fur et à mesure. Je l'ai déjà fait dans *Froid équateur*.

C. : Dans *Exterminateur 17* aussi...

E.B. : Exact, sur un scénario de Jean-Pierre Dionnet. Mais à partir du *Sommeil du monstre*, c'est une vraie volonté. Dans cet album, tout ce qui est dit dans les textes, je n'avais pas envie de le dessiner. Parce qu'on était dans le morbide, dans l'horreur et dans une forme de vulgarité que je ne voulais surtout pas montrer. Le texte m'est apparu comme quelque chose d'extrêmement puissant car les mots permettent de produire des images très violentes. Images qui ont l'avantage d'appartenir à chaque lecteur. J'ai trouvé le ton juste, et un plaisir fou à le faire. Si on rassemble tous les textes de Nike, on a une sorte de nouvelle. Quelque chose de cohérent qui est le squelette de l'album. Cette idée est essentielle. J'utilise ensuite le dessin pour ce qui touche à d'autres sphères de la narration. Ce choix fait, j'ai voulu garder une cohérence et la faire évoluer sur les deux autres albums de la trilogie. Dans 32 décembre, j'ai choisi de faire une histoire à trois voix. Pour le troisième tome, je ne sais pas du tout. Je fonctionne aussi comme ça, par des logiques internes. Il n'y a pas de calcul mais une recherche de cohérence.



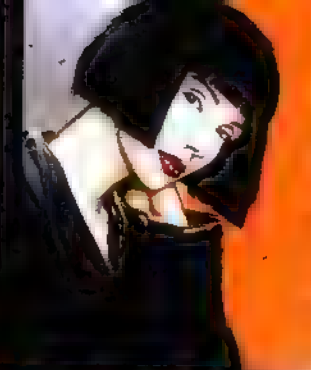
BILAL À L'ÉCRAN

Depuis la séance dominicale au casino de La Garenne-Colombes dans sa jeunesse, Enki Bilal a toujours été influencé par le cinéma. Sa première participation à un tournage le cantonne à sa spécialité avec la peinture de décors sur verre. Dans *La Vie est un roman*, Alain Resnais souhaitait renouer avec un des plus vieux effets spéciaux.

En 1989, un producteur propose l'aventure de la réalisation à Bilal. Avec l'aide de Christin (encore lui !) il développe sa thématique propre, une histoire de politique et de pouvoir. Disposant de moyens et d'un casting prestigieux, il réalise *Bunker Palace Hotel*. « On avait pu construire des décors en dur, des souterrains et puis j'avais exploité ma ville natale pour donner ce surcroît d'exotisme libaire », explique Bilal. Malheureusement le succès reste mitigé.

En 1997, « par réaction et pour affiner les choses », le dessinateur tourne *Tykhoo Moon*. Étrange histoire d'un Pierre Lunaire aux prises avec un dictateur et un étrange cancer bleu qui dévore le cerveau. Bilal raconte : « on a bricolé comme on a pu, dans Paris, à Düsseldorf, à Cologne. C'était très dur, mais on a approché quelque chose par ce décalage. J'aime beaucoup ce deuxième film, il a un côté un peu fou. L'image est léchée malgré le manque de moyens. Les acteurs sont formidables. C'était une façon d'approcher le cinéma et de rester moi-même ».

Fort de ces deux expériences, Bilal explore une nouvelle frontière avec le futur film *Trilogy*. Il s'agit de recréer l'univers de la *Trilogie Nikopol* en mêlant images réelles et 3D. Sortie prévue : premier trimestre 2004.



2

3

ACTION ! ÇA TOURNE !

C. : Comment les expériences cinématographiques ont-elles alimenté votre travail de dessinateur de BD ?

E.B. : Le cinéma a modifié mon rapport à l'écriture. Le cinéma m'a fait évoluer dans la façon de jouer avec l'ellipse. J'ai adapté des choses naturellement. Ça commence dans *Froid Équateur*. *Le Sommeil du monstre* est très influencé par mon expérience sur *Tykhoo Moon*, mon deuxième film. Et puis le troisième film va également apporter des choses à la BD. Les autres expériences aussi m'apportent forcément. Le fait de travailler avec un chorégraphe pour *Roméo et Juliette*, de suivre le spectacle, de le voir jouer. Ce sont des expériences exceptionnelles. Le hasard a voulu que je me trouve à Moscou puis à Tel Aviv, en même temps que le spectacle. C'était passionnant de voir comment *Roméo et Juliette* résonne à Tel Aviv. On peut imaginer que Roméo est palestinien et Juliette israélienne. C'était génial, il y avait Shimon Perez dans la salle. Le simple fait de faire ces travaux libère. Tout cela est très mystérieux mais si ça n'avait pas existé, ça m'aurait profondément manqué.

C. : Que partagez-vous avec Emir Kusturica ? Même délire, même foisonnement d'images ?

E.B. : Oui, mais on est aussi très différents. Il est beaucoup plus baroque, flamboyant. Il est beaucoup plus dans le présent et le passé. En cela, il est bien plus balkanique que moi. C'est le côté sarajevien,



7

8



BILAL-CHRISTIN :
+RENTE ANS DE COMPLICITÉ

Outre des histoires courtes publiées (ou non) dans diverses revues, Bilal a réalisé avec Christin son premier album, *La Croisière des oubliés*, poursuivant chez Dargaud la collection « Légendes d'aujourd'hui » que le scénariste avait débuté avec Tardi (*Humeurs sur le Rouergue*, 1971). Cinq albums naîtront de cette période. Les trois premiers ouvrages mêlent fantastique et politique-fiction et sont l'expression d'une contestation profondément ancrée à gauche. *La Croisière des oubliés* en 1975 relate l'étrange aventure d'un village situé en bordure d'un terrain d'expérimentation militaire. Un mystérieux personnage aux yeux noirs semble impliqué dans l'affaire. On retrouve cet étrange témoin dans *Le Vaisseau de pierre* en 1975. Cette fois, un village de pêcheurs breton est victime du projet d'un promoteur immobilier sans scrupule. Enfin, dans *La Ville qui n'existait pas* en 1977, une région industrielle déshéritée du Nord de la France est transformée en paradis utopiste. Là encore, deux yeux noirs veillent tristement. Le quatrième tome, *Les Phalanges de l'Ordre noir*, est résolument réaliste et politique. Un groupuscule fasciste formé pendant la guerre civile espagnole se réveille 50 ans plus tard. Une poignée d'anciens compagnons des Brigades internationales décide de les arrêter. Emouvante confrontation de héros fatigués sur un échiquier grand comme l'Europe. Le lien avec les tomes précédents est assuré par l'apparition rapide du mystérieux individu des histoires précédentes. Dans cet album, Bilal modifie son dessin pour adapter la couleur directe. Enfin, le cinquième album, *Partie de chasse*, marque une rupture. Cette fable politique expressionniste explore de nouveaux horizons de la bande dessinée. Cette partie de chasse entre apparatchiks des différents pays du Bloc communiste retrace l'histoire du socialisme en Europe de l'Est. Le thème est intimement lié à Bilal et la mécanique bien huilée du scénario est complétée par de nouvelles fulgurances graphiques. Cet album achève les « Légendes d'aujourd'hui » et consacre une rupture dans l'œuvre du dessinateur.

Si Christin et Bilal ne créent plus de BD, ils continuent régulièrement à publier des ouvrages associant textes et images. Du repartage détourné avec photos retouchées (*Los Angeles*, 1984) à la fausse plaquette promotionnelle pour « le musée de l'avenir » (*Le Sarcophage*, 2000), le duo a exploré de nouvelles pistes. En 1989, paraît également un recueil de fausses coupures de presse (*Cœurs sanglants*).



Il est vraiment de cette ville. Je suis peut-être plus froid dans mon baroque et je travaille plus sur la prospective. Emir, est plus sur l'humain, le social. Je suis un peu plus distancié. En tout cas, on a les mêmes références, la même culture.

C. : Quelle proximité entre BD et cinéma ?

E.B. : Dans la conception, c'est très différent, même si certaines choses se rapprochent.

Il y a plus de liberté en BD. Déjà parce que c'est un média plus léger. Pas de problème de financement. Il y a aussi quelque chose de magique dans la BD. Appartenant au domaine du livre et de l'édition, la BD a une multitude de vies possibles. Le rapport au livre est toujours une histoire individuelle. Le rapport au film est dif-



férent. On est dans une saie, la lumière s'éteint et on part dans un tunnel. On suit le rythme narratif imposé par le metteur en scène. Tout le monde voit la même chose. Une BD, c'est beaucoup plus mystérieux. Les blancs entre les cases, chacun y fait ce qu'il veut, fait son montage. On peut revenir en arrière, réfléchir. C'est Resnais qui dit que quand il est fatigué, il lit un roman et quand il est en forme, il lit une BD.

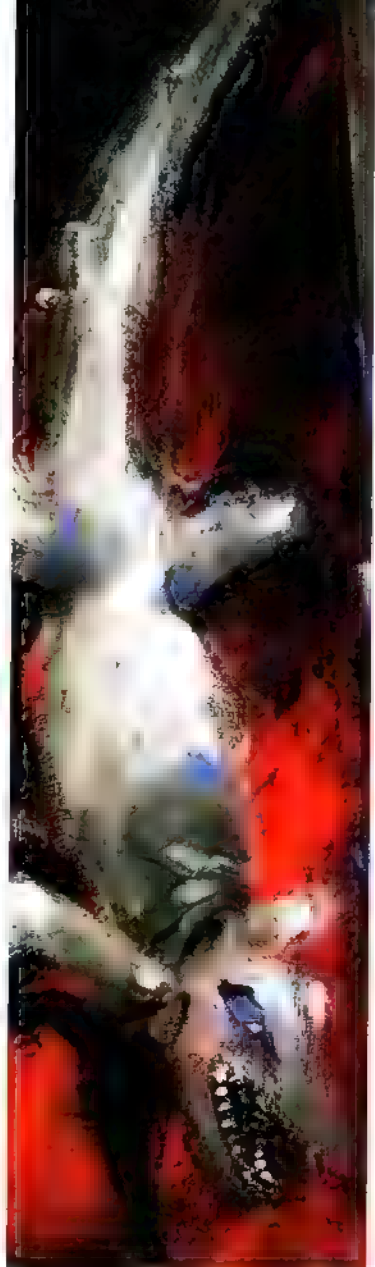
L'HOMME-ORCHESTRE

C. : On a l'impression que vos multiples expériences vous permettent de ne pas vous lasser et de continuer la BD, avec un album tous les 5 ou 6 ans.

E.B. : C'est un peu ça. Mais 32 décembre était conçu comme un deuxième tome plus traditionnel d'une série. Un épisode de transition, un livre qui prépare la suite, contrairement aux albums de *La Trilogie Nikopol* qui ont connu plus de rupture. Pour moi, il devait sortir au bout de 3 ans. Donc vers 2001. Pourquoi c'est sorti plus tard ? Et bien parce qu'un producteur est venu me proposer l'aventure du film. J'étais à la page 26 et il est venu me donner carte blanche pour faire un film. C'est une coupure due aux événements. Ensuite, il y a eu le 11 septembre. Je pense que j'aurais été très très mal à l'aise si j'étais arrivé au-delà, vers la page 40, au moment de cet événement. Le 11 septembre a changé des choses. Des points de vue, des dosages. Le personnage de Warhole, par exemple. L'événement a eu une influence assez considérable. La fiction était devenue possible.

C. : Comment aménagez-vous votre emploi du temps ? Vous faites des césures ? Vous êtes dans un bouillonnement complet entre les illustrations, les expos, le film, la BD ?

E.B. : Je suis très mal organisé, l'état de l'atelier le prouve amplement. Le plus difficile, a été de retomber sur terre après le tournage du film. C'était de se remettre dans l'album, tout en continuant le film. En gros, l'après-midi j'allais travailler sur la postproduction du film et le matin, je finissais l'album. C'était assez compliqué. Maintenant, il y a la promotion, les interviews, le film, de plus en plus le film avec le mixage, la synchronisation des voix. Je ne sais pas comment je fais mais j'y arrive (rires). J'ai quand même des gens qui m'aident à rationaliser le plus possible le temps.



À SUIVRE...

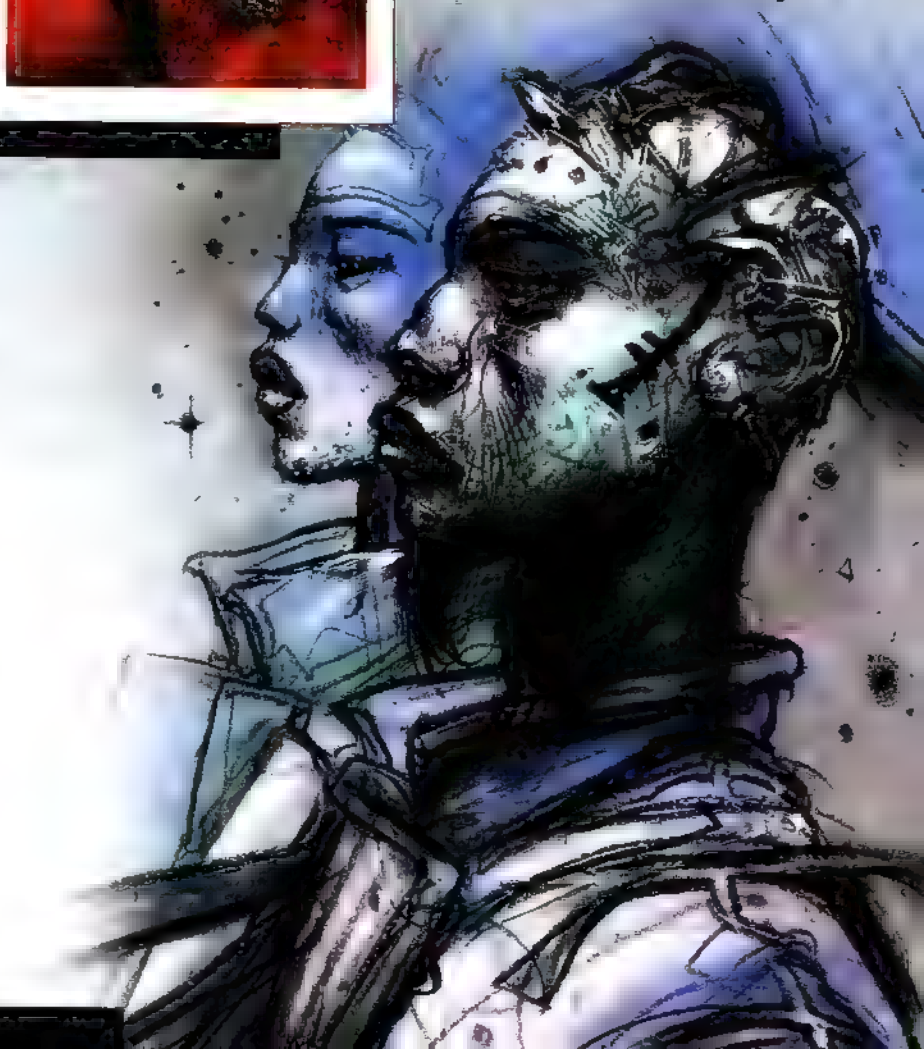
C. : Comment choisissez-vous vos projets d'illustration ?

E.B. : Il faut d'abord dire que l'illustration, c'est honteusement mal payé. Vraiment. C'est pas pour moi, parce qu'on fait parfois un effort pour mes dessins. Alors que c'est le contraire qu'il faudrait faire. On en est encore à 3 000 ou 3 500 F l'illustration, c'est honteux. Et puis l'illustration devenait un travail en plus où je ne me faisais pas vraiment plaisir. Maintenant je n'accepte que les choses comme les couvertures de *Boro* : Franck et Vautrin sont des amis. On a une histoire en commun. Sinon, vous ne verrez plus beaucoup de mes dessins de couverture.

C. : Et vos expositions-concept, comme *Transit* ? C'est une envie d'exposer, d'être au mur ?

E.B. : Oui mais dans une grande expo, comme celle à La Défense, il y a aussi des textes d'écrivain. C'est le goût d'établir des passerelles. Ce n'est pas pour m'exposer moi. Ça fait partie de ce côté décalé, atypique qui me plaît, pour ne pas m'ennuyer, me faire plaisir.

*Propos recueillis par Gwael Bernicot
Avec la collaboration de Vincent Henry.*



LA SÉRIE VALÉRIAN A MARQUÉ L'HISTOIRE DE LA BD DE SCIENCE-FICTION. ELLE DÉCRIT UN FUTUR FANTASISTE ET DRÔLE MAIS TRÈS COHÉRENT. ELLE SE RÉGALE DE TOUTES LES AMBIGUITÉS DU THÈME DU VOYAGE DANS L'ESPACE-TEMPS. UN MONDE SANS FRONTIÈRE, À LA FOIS HÉTÉROCLITE ET CHALEUREUX.

VALÉRIAN



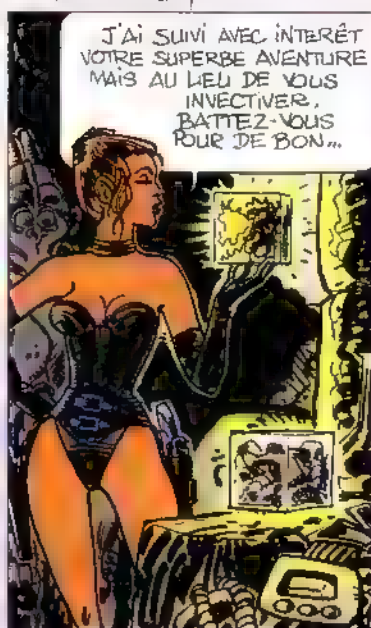
AU FIL DU TEMPS

M'sieur l'agent voit des licornes !

Valérian est un héros très particulier, puisqu'il n'est pas le véritable héros de sa propre série ! Le personnage naît au XXV^e siècle, sur Galaxty, la capitale de la Terre et de l'Empire galactique ternien. Il est l'un des 365 agents spatio-temporels de l'Empire. Une sorte de policier-exploreur-diplomate, qui représente les intérêts de son Empire auprès des autres planètes et qui passe à l'action quand des pirates tentent de modifier le passé de la Terre. Valérian est un personnage très sérieux, très obéissant, très responsable, très consciencieux... qui serait vite devenu ennuyeux si Mézière et Christin n'avaient pas créé Laureline.

Laureline est un être pur. Pour preuve : lorsqu'on veut la transformer en monstre, elle devient... une licorne blanche ! Cette petite bonne femme ramenée de l'An Mil déborde de générosité et de sensibilité. Maligne, pleine

d'aplomb, Laureline devient l'assistante de Valérian. Elle sait, elle, lorsqu'il faut choisir entre son cœur et le sacro-saint Règlement. C'est elle, le personnage principal de la série, qui prend les initiatives et les décisions importantes.

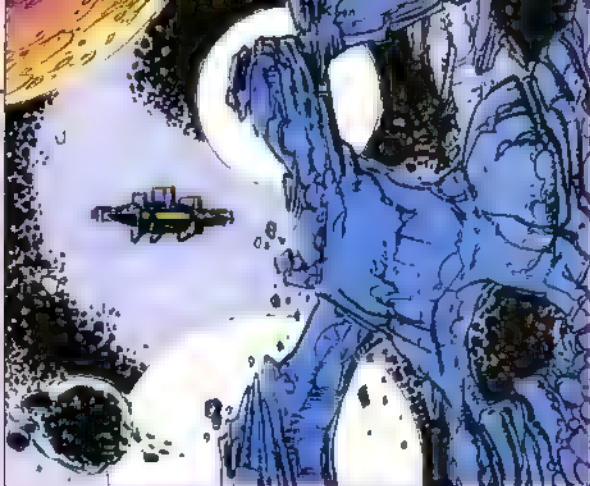


La pure et le dur

Valérian et Laureline forment un ravissant couple, très amoureux mais peu démonstratif. L'intérêt de ce duo réside dans l'affrontement des caractères. Le mélange est d'autant plus épicé que – pour l'une comme pour l'autre – la séduction est une arme non négligeable lors de certaines missions. Petites jalousies et remarques piquantes pimentent la série.

Cette œuvre fait preuve d'un modernisme remarquable par la place qu'elle donne à l'héroïne. Le personnage féminin est consistant et séduisant, sans voyeurisme malsain.

« BOURREAU DES CŒURS AU CRÂNE FÉLÉ ! ».



On aimerait pouvoir dire que cette manière d'aborder une héroïne est normale. Pourtant, elle reste exceptionnelle. Sur ce point, la série *Valérian* commencée en 1967 dans *Pilote* reste une série d'avenir : elle arrive à conquérir le public féminin qui boude généralement la bande dessinée, faute de trouver de l'intérêt aux vamps habituelles.

« C'EST ÇA, GALAXITY !?! ».

Protéger Galaxy

En 2314, les Terriens ont découvert la télé-transportation instantanée de la matière dans le temps et dans l'espace. Depuis, la notion de travail a pratiquement disparu. Seuls les agents spatio-temporels et quelques technocrates obtus ont une véritable activité. Les autres humains s'adonnent aux plaisirs du rêve, sous

lorsqu'ils l'ont commencée en 1967 !), un cataclysme dévaste la Terre. On ne sait rien de ce qui se passe dans les siècles qui suivent, c'est la « Période Noire ». Puis, *Galaxy* naît. Dès lors, que se passe-t-il si l'on empêche la catastrophe d'arriver en 1986 ? *Galaxy* peut-elle encore exister ? La question se pose et se repose sans cesse aux héros. Les pauvres Valérian et Laureline sont régulièrement obligés d'intervenir sur Terre en cette maudite année 1986 où se passe des choses monstrueuses et anachroniques ! À chaque fois, la même question les taraude : doivent-ils laisser périr les amis qu'ils ont sur cette Terre du XXe siècle, pour que l'Histoire suive son cours ?

Les paradoxes temporels sont une torture morale pour un Valérian déchiré entre son monde

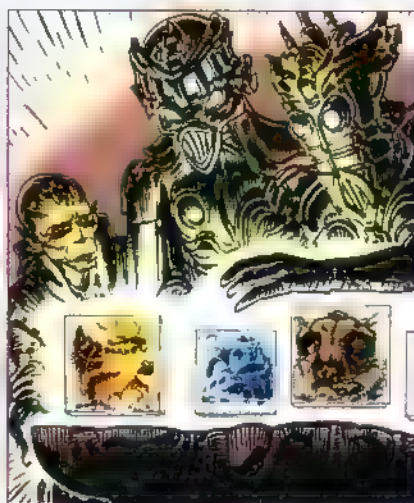
et avec *Valérian*, tout est osé. Les délires visuels et scénaristiques évoluent tout au long de la série. Mézière ne dessine pas le même futur en 1967 qu'en 2001 mais sa vision de l'avenir reste joyeuse. Une œuvre de science-fiction gère, c'est suffisamment rare pour qu'on la souligne !



La Terre vue d'en Haut

Valérian n'a pas forcément le recul de Laureline pour analyser une situation. Les lecteurs, eux, retrouvent au travers du futur des éléments historiques ou contemporains. La série est joyeuse mais elle est aussi dénonciatrice.

Les héros sont enchantés lorsque le peuple d'une planète prend le relais de la bourgeoisie pour chasser une dictature. Ils s'acharment à faire cesser une guerre des sexes. Ils refusent qu'on crée des réserves pour les paisibles habitants d'Afrolol qui font entrave à la colonisation de leur planète. Ils aident des esclaves à chasser leur maître. Ils soutiennent le maintien de la démocratie à Point Central. Ils empêchent de



« BZZZ : RESPONSABLE MODIFICATION PASSÉ-FUTUR : AGENT VALÉRIAN...
BZZ ! AGENT VALÉRIAN... VALERIANVALERIANVALERIAN... »

le contrôle du service des rêves qui organise les programmes. Plus personne ne sait gérer l'angoisse, ne sait s'adapter à l'inattendu. Un monde sans travail est-il finalement un monde idéal ? En tout cas, il est fragile et le rôle des agents spatio-temporels est d'autant plus important. Les missions se succèdent à bon rythme. Valérian et Laureline se retrouvent à explorer la planète Syrte pour savoir si elle est dangereuse pour la Terre. Ils doivent aussi pénétrer dans une planète creuse qui menace de tomber sur une colonie terrienne. Nos héros essaient également de comprendre pourquoi des vaisseaux de *Galaxy* disparaissent. À l'occasion, ils jouent les gardes du corps ou les nourrices. Valérian se retrouve même à repeupler la planète Simiane à lui tout seul ! Que d'efforts !

Ces courtes aventures permettent aux lecteurs de reprendre leur souffle pendant qu'ils suivent le fil rouge de la série. En 1986 (date qui devait sembler bien lointaine aux auteurs de la série,

natal de *Galaxy* et ses amis. Ils sont un véritable filon scénaristique, toujours passionnant pour les amateurs de science-fiction.

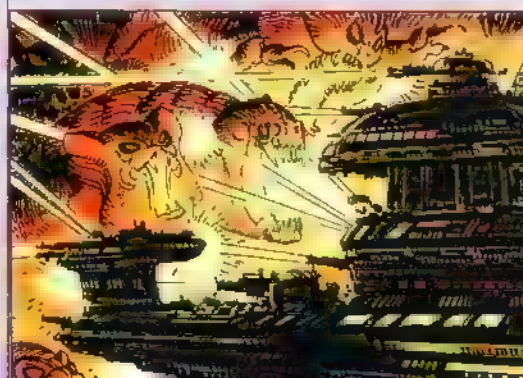
Petits sauvetages entre amis

D'explorations en aventures, Valérian et Laureline se sont faits beaucoup d'amis et d'ennemis, qui réapparaissent régulièrement dans les albums suivants. C'est ce qui fait la qualité et le défaut d'une série : mieux vaut qu'elle soit complète si on veut arriver à l'apprécier. Les personnages les plus extravagants se retrouvent à festoyer ensemble : le vieux monsieur Albert, les espions Shingouz, Ralph le Glapum'tien, Lady Charlotte, le Califon et aussi... Dieu le Père, son fils et le Saint-Esprit ! Faites le saut dans l'espace-temps avec Valérian, rien que pour le plaisir d'approcher la Sainte Trinité ! Tout est permis dans une BD de science-fiction,

puissantes firmes en concurrence de faire exploser la Terre. Des désastres écologiques, les armes nucléaires, le tout-économique sont condamnés, encore et encore... Les droits de l'homme, de la femme, des enfants et des extras-terrestres, ne cessent d'être proclamés et revendiqués haut et fort.

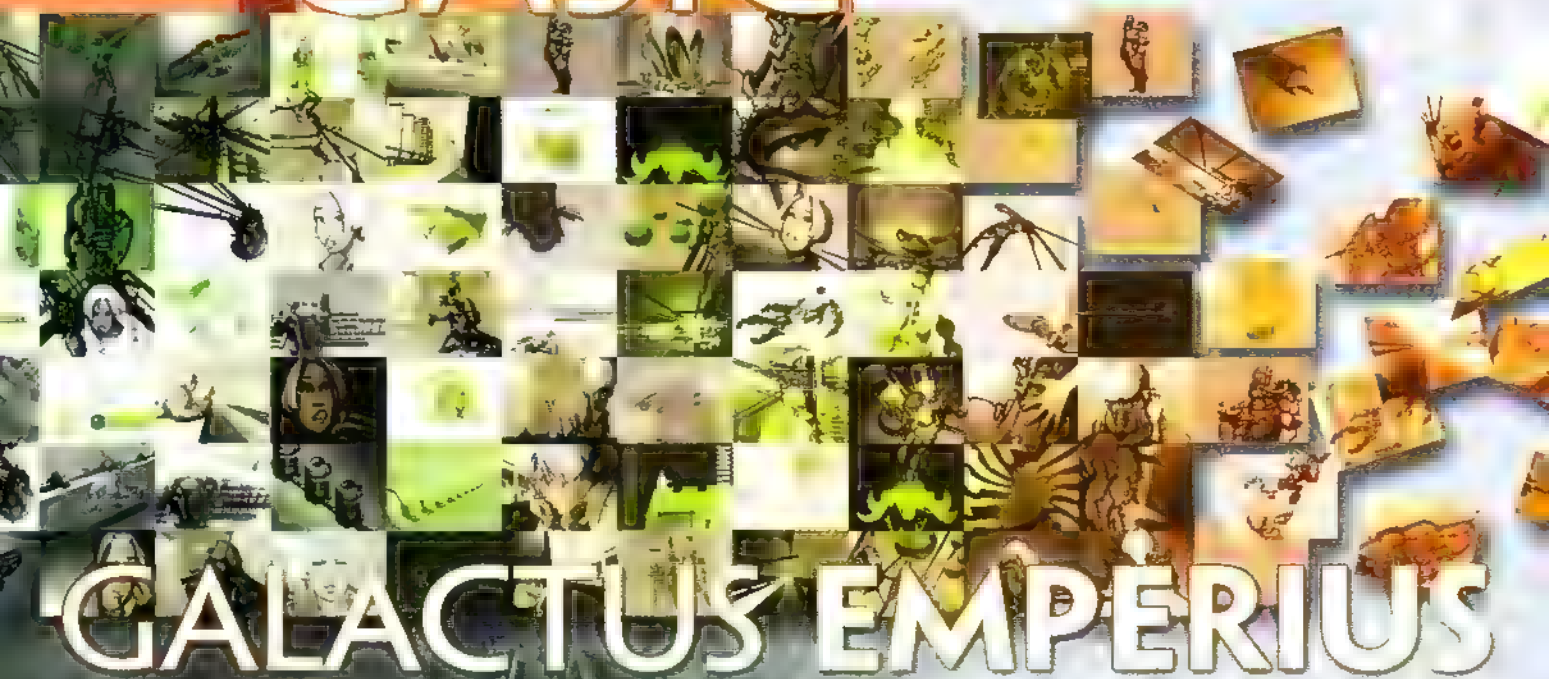
Des mondes extra-terrestres contemplés avec un regard profondément humaniste : une belle perspective.

Marielle Python-Bernicot



ALESKA GAJIC

ALESKA GAJIC EST AUSSI SYMPATHIQUE ET MODESTE QUE TALENTUEUX. DE SA SERBIE NATALE, IL COLLABORE AVEC VALÉRIE MANGIN POUR DESSINER *LE FLÉAU DES DIEUX*, SAGA « ANTICO-GALACTIQUE ». ENTRE DESSINS, ENCRAGES, SIESTES ET PAUSES CAFÉ, LE DESSINATEUR RÉPOND À NOS QUESTIONS AVEC UNE GENTILLESSE LUDIQUE.



GALACTUS EMPÉRIUS

Quo vadis ?

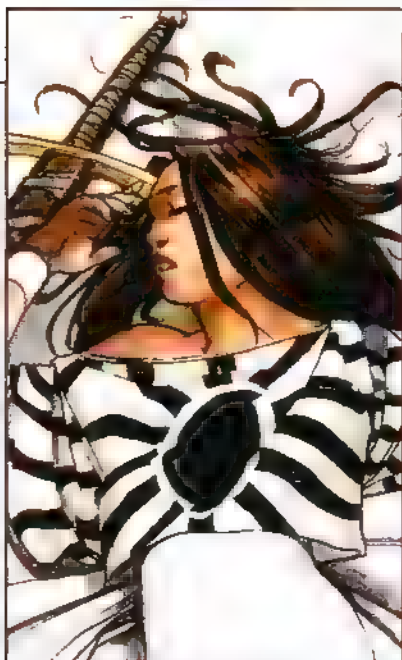
Qui êtes-vous ?

Aleska Gajic : Je suis né à Belgrade (Serbie) il y a 28 ans, dans une famille qui ne connaissait pas du tout la BD, étrangère à tout art. C'est une chose bizarre, que moi et mon frère soyons mordus de bandes dessinées. Je vis avec mon amie dans une mignonne petite maison à la périphérie de Belgrade. C'est là que j'ai installé mon atelier. Et c'est là que je passe le plus clair de mon temps. Quelque part, j'aime rester seul quand je travaille, et j'ai toujours quelques projets sur le feu.

JE SUIS ENCORE À ME BATTRE SUR LA FEUILLE BLANCHE.

Quand vous êtes-vous dit : « je veux devenir dessinateur de bandes dessinées ? »

Aleska Gajic : Mon frère m'a offert mes premiers comics : *Conan* et *Spiderman*. C'est ainsi que j'ai commencé la bande dessinée à 8 ans ! J'ai alors travaillé à une BD autobiographique, *Tata-Mata*, que j'ai vendue à ma mère (c'est pour cela que ces pages existent toujours). Depuis



j'ai toujours travaillé dans la BD, la caricature, l'illustration. Quand j'ai compris que j'étais meilleur en dessin que les autres enfants, j'y ai songé plus sérieusement. J'ai alors réalisé ma première « vraie » BD, *Ben Cury*, 14 pages en noir et blanc.

Mais j'avais des périodes où je changeais d'avis. J'ai fait quatre ans d'école d'électronique. J'y ai appris à dessiner les machines.

Il y a encore des moments où je change d'avis (ce serait bien de faire un dessin animé). Mais souvent, ce sont les situations qui mènent le jeu, tout ce que nous pouvons faire, c'est suivre le chemin : c'est pour cela que je suis dessinateur de bandes dessinées maintenant.

Calliope : Quels sont vos dessinateurs préférés ?

Aleska Gajic : Il y en a beaucoup. J'aime regarder des dessins sur Internet ou dans des albums : Travis Charest, Juan Gimenez, Masamune Shirow, Alex Ross, Segrelles, Massimiliano Frezzato, Adam Hughes et beaucoup d'autres...

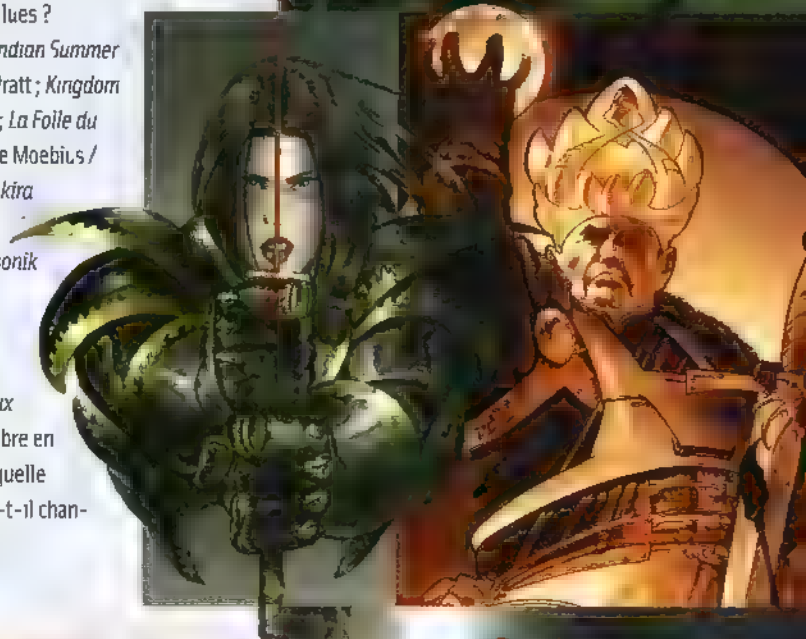
Calliope : Et vos auteurs préférés ?

A. Gajic : Je ne lis pas assez de BD pour le déterminer. Et je ne me souviens jamais des scénaristes, seulement des dessinateurs... Je dirais Zeljko Pahek, un auteur yougoslave.

Calliope : Quelles sont les cinq meilleures BD que vous avez lues ?

Aleska Gajic : *Indian Summer* de Manara et Pratt ; *Kingdom Come* de Ross ; *La Folie du Sacré-Cœur* de Moebius / Jodorowsky ; *Akira* d'Otomo ; *Bernard Panasonik* de Janjetov

Calliope : *Le Fléau des dieux* est plutôt célèbre en France. Dans quelle mesure cela a-t-il changé votre vie ?



CE SONT LES SITUATIONS QUI MÈNENT LE JEU, TOUT CE QUE NOUS POUVONS FAIRE, C'EST SUIVRE LE CHEMIN.



Calliope : Est-ce que vous avez suivi une école de dessin ?

Aleska Gajic : Ouais. J'ai fini l'Académie des Arts Appliqués à Belgrade : des cours d'illustrations et de design graphique. Mon mémoire a consisté en un album couleur de 62 pages, ce qui m'a aidé à trouver du travail en France.

Aleska Gajic : J'ai commencé à travailler avec Valérie Mangin en 1999, mais je ne me sentais pas prêt, pas assez préparé pour changer ma vie et commencer à travailler sur quelque chose d'aussi gros, cinq tomes. Alors j'ai décidé de laisser tomber. Mais les temps ont changé, la guerre en Yougoslavie s'est achevée, et j'ai finalement réalisé que la BD était mon truc. Bien sûr, ma vie est différente maintenant, j'ai mûri, je suis plus rationnel ; je n'éprouve plus la fascination du début, tout était nouveau et étrange pour moi dans le monde de la BD française. Je suis devenu professionnel mais je continue à me battre avec la feuille blanche pour la remplir. Je n'ai pas le sentiment d'être une star et je ne veux pas en devenir une : c'est le meilleur moyen de devenir un homme d'affaire, et non un artiste. Et l'art est quelque chose qui me permet de ressentir que je suis vivant.

UBI ET ORBIS

L'empire romain galactique, l'Orbis, régit les étoiles mais les Huns, féroces barbares menés par Attila, menacent la paix : surgissant de nulle part, leurs flottes pillent et détruisent. Douze patriciens sont offerts en sacrifice aux barbares, dont Flavia Aetia, la fille d'Aetius, gouverneur de la planète Sirmum. Celle-ci se relève indemne de l'autel : elle serait la réincarnation de Kerka, la déesse hun de la Chasse. Soit. Elle assume son rôle, et en son nom l'Orbis sera conquis. Consciente d'être manipulée, Flavia attend patiemment la vengeance. Mais les intrigues et trahisons se multiplient, tantôt chez les Barbares, tantôt chez les Romains. Et si les croyances étaient fondées ? Si Flavia était véritablement Kerka ?



Le Fléau des dieux est une fresque « antiochtique » épique, à la fois sombre, violente et belle. La politique côtoie l'action sous un graphisme à traits délicats et haut en couleurs. Trois tomes parus chez Soleil.

Pour en savoir plus :

<http://www.aleksagajic.com>





Laboris arduus

Calliope : Comment organisez-vous votre travail ?

Aleska Gajic : C'est mon gros problème, l'organisation. Je travaille quand je peux, et parfois je décale mes échéances... Je ne suis pas du tout régulier. Je pense que la chose la plus importante que je fais dans la vie est la gestion de mon sommeil !!! Ma journée est simple : je me lève et m'assois à mon bureau (parfois sans me brosser les dents ou m'être douché). Quand j'ai faim, je mange... Quand j'ai besoin d'aller aux toilettes, j'y vais. Quand quelqu'un vient, je lui parle, et après je retourne au travail. Si ma petite amie veut quelque chose, je dois trouver du temps pour elle aussi. Parfois, je ne sors pas de chez moi pendant un mois et je me sens bien. Avant de me coucher, je lis quelque chose ou regarde un film. Au milieu de tout cela, je fais du café. D'ailleurs, c'est l'heure de la pause café !

Calliope : Comment avez-vous rencontré Valérie Mangin ?

Aleska Gajic : D'abord j'ai rencontré Jean Claude Cammano. Ensuite Denis Bajram, et je lui ai montré mes travaux ; il est alors allé voir sa femme et lui a dit : « chéne, aujourd'hui est ton jour de chance, je t'ai trouvé un dessinateur ». Et voilà. Après, nous nous sommes perdus de vue, et nous sommes rencontrés de nouveau à Angoulême en 2000 avec l'aide de son ami Alex Nikolajevitch. Je ne rencontre Valérie que deux-trois fois par an. Elle m'envoie le script, je lui renvoie des esquisses, elle me renvoie des remarques (souvent, il n'y a pas de remarques) et je lui renvoie le plat cuisiné. Tout cela par e-mail bien sûr. Toutes les 10 pages, j'envoie les originaux par DHL à Soleil, et le tour est joué.

Calliope : Avez-vous une influence sur le scénario ?

Aleska Gajic : Pas vraiment. J'ai essayé de le changer quelques fois mais j'ai compris que Valérie avait une idée claire et précise de l'histoire, et j'ai confiance en elle.

Calliope : Vaisseaux spatiaux, armes, extraterrestres, ... Comment définissez-vous le look du Futur ?

Aleska Gajic : Le thème antique, l'art romain et barbare m'ont donné une base sur laquelle bâtir mon art, cela n'a pas été une contrainte. Après, je ne suis pas sûr que je procède de la bonne façon, parce que je ne fais pas d'essais de design, je dessine seulement ce que je pense être juste à un moment donné. Mais je vais changer cela dans le futur. L'inspiration n'est pas quelque chose que je maîtrise : parfois je travaille très facilement, parfois c'est difficile. Avant, je laissais quelques imperfections en me disant que cela ne se verrait pas maintenant je veux que tout soit parfait : j'essaie de toujours donner le meilleur de moi. Et j'ai beaucoup de pages derrière moi, donc je sais à présent atteindre mes objectifs plus facilement, que je sois inspiré ou non.

Futuris probabilis

Calliope : Combien de tomes sont-ils prévus pour *Le Fléau des dieux* ? Quels sont vos projets ?

Aleska Gajic : Il y a un tome supplémentaire, donc cinq tomes en tout. Après, je prévois de travailler sur un pro, et appelé *Technotise* avec

mon ami scénariste Darko Grkinic. Ce sera plus proche de mes activités et mes centres d'intérêt : le design graphique et industriel, l'animation, le web... tout cela dans une seule BD. Mais une BD lisible, c'est ce que j'ai appris en France. Cela me donnera plus de champ pour les expériences graphiques. Entre-temps, je fais beaucoup de choses : du design, des clips vidéo, des illustrations, des calendriers, etc. Cela me fait du bien de changer.

Calliope : Comment vous voyez-vous dans 10 ans ?

Aleska Gajic : Et bien je serai assis à un bureau un peu spécial, dans une chambre pleine de câbles sortant de ma tête...

Calliope : Quels sont vos conseils pour quelqu'un voulant se lancer dans la bande dessinée ?

Aleska Gajic : De se jeter à l'eau ! C'est super, vous n'avez pas à vous lever tôt... Et de ne pas laisser les pinceaux dans l'eau quand on travaille... Et de défragmenter son PC au moins deux fois par an... Et de se méfier d'interviews comme celle-là... et.

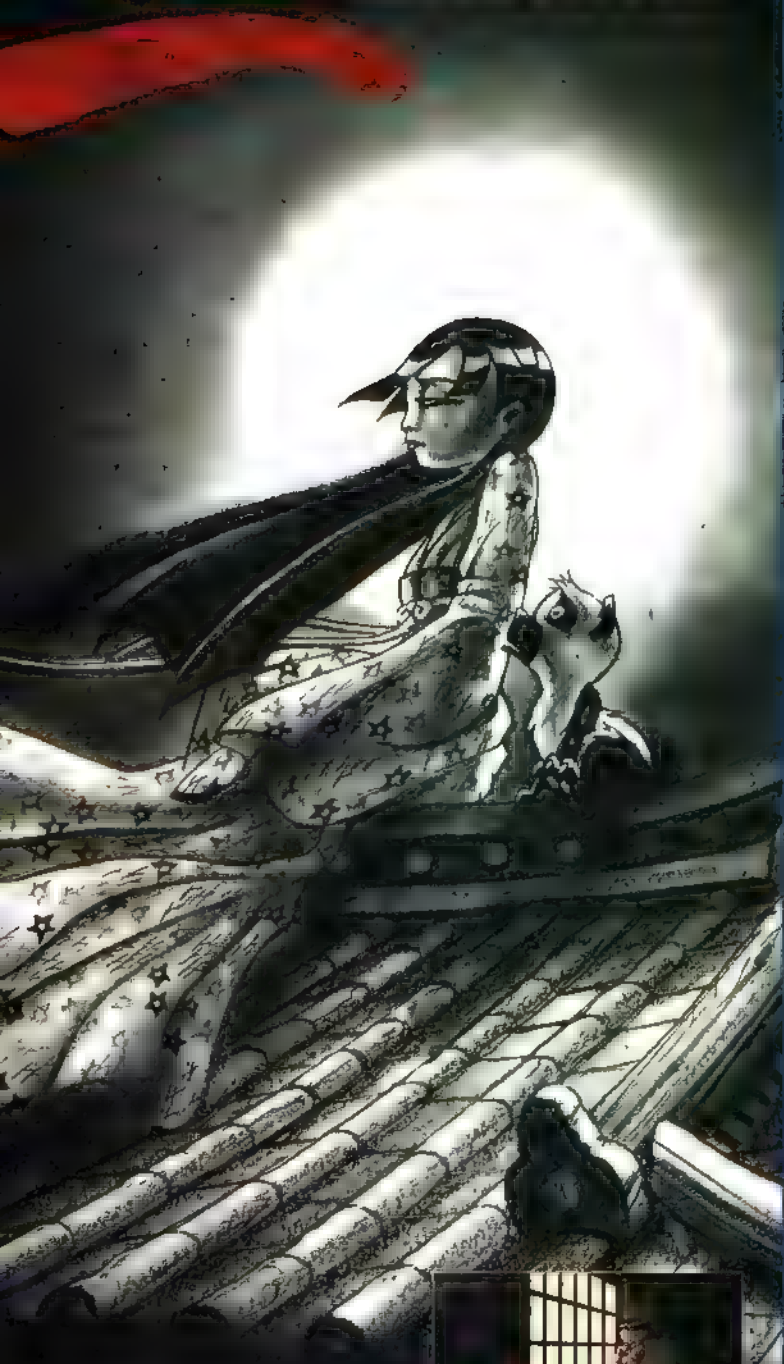
Propos recueillis par Joel Bloch



時の心
第1巻

combe
L'Esprit du Temps

Découvrez le Japon et ses légendes
à travers la quête de Setsuko.



sebil

ANFEST

ROULETTE

www.espritduemps.com

ASTRO CITY

COMITÉ D'ORGANISATION
DU FESTIVAL D'ANGOULÊME
DU LIVRE EN FAMILLE
COMITÉ D'ORGANISATION



Retrouvez-nous
au Festival d'Angoulême 2004
dans la bulle New-York

TSUTOMU NIHEI



D · E · D A · L · E

D'OÙ VIENS-TU

La vie recèle parfois bien des mystères : comment peut-on, quand on habite Fukushima, région à deux heures de train de Tokyo à mi-chemin entre ville et campagne, décider d'étudier l'architecture ? Comment peut-on, quand on vit dans le pays où l'on produit le plus de bandes dessinées au monde, décider d'aller s'installer aux États-Unis et y faire du dessin ? Enfin, comment peut-on arriver à séduire un auteur fasciné par la nature comme Jirô Taniguchi* en étant soi-même obnubilé par les blocs de béton ?

Au rang des influences de l'auteur, notamment cinématographiques, on ne s'attend pas à trouver *Les demoiselles de Rochefort* ou *Amélie Poulain*. Et c'est tant mieux. Cela permet d'éviter les déceptions : *Mad Max*, *Zombie* et *Blade Runner* sont ses influences cinématographiques officielles.

Si l'on fait abstraction de sa formation d'architecte, il est certain que la grosse empreinte dont est marqué son travail lui vient des deux années passées en tant qu'assistant auprès de Tsutomu Takanashi. Malgré l'explosion du marché du manga traduit en français, on peut s'étonner que personne ne se soit encore tourné vers ce très talentueux auteur. Tsutomu Takahashi, s'il a un nom pour le moins commun chez les mangakas – Shin Takahashi (*Larme Ultime*), Rumiko Takahashi (*Ranma 1/2*), Kazuki Takahashi (*Yû-Gi-Oh*) pour ne citer qu'eux – est l'auteur d'une œuvre riche et très originale. L'univers dans lequel il fait baigner ses personnages est souvent sombre, pauvre en dialogues et fascinant à chaque nouvelle page. Nihei n'est donc pas l'inventeur du genre... Nul doute que c'est un auteur vers lequel les éditeurs francophones vont finir par se tourner. C'est en tout cas un auteur très en vue au Japon puisque ses mangas *Alive* et *Sky High*

viennent d'être adaptés respectivement au cinéma et à la télévision.

Enfin, au rang des informations primordiales sur Tsutomu Nihei, on sait que son prénom signifie « travailler » en japonais et que son manga *Blame* ne se prononce pas « blème » – comme le teint des mangas en activité – mais bel et bien « blâme » – comme ce que reçoivent les cancreaux qui ne travaillent pas assez...

** En 1995, Tsutomu Nihei est sorti lauréat du concours saisonnier des jeunes auteurs organisé par l'éditeur Kôdansha dans son mensuel « Afternoon ». Jirô Taniguchi est président du jury.*

Thibaud Desbief

LEVEL : BLAME

Tout se ressemble ici, où sommes-nous ? La Terre... peut-être ? Mais quand?...

Des questions essentielles mais sans réponse, enfin tout du moins à première vue. Même Killy le cyborg aurait du mal à y répondre, et pourtant, lui, cette cité labyrinthique démesurée, il la fréquente depuis quelque temps pour y accomplir sa mission. En effet, le jeune héros a pour dure tâche de retrouver un « net-gène », un programme génétique qui aurait paraît-il échappé à la contamination. Seul ce génome « pur » pourrait stopper le développement cancéreux de la ville et du monde. Ainsi, armé seulement de son redoutable émetteur à positrons, il part enquêter dans les milliers de niveaux de la cité. Au fil de ses errances, il va rapidement rencontrer la scientifique Shibo qui va se rallier à sa quête.

L'auteur, Tsutomu Nihei, signe avec cette série son premier vrai manga. Et, dès le début on reçoit une claque. Même en étant préve-

nu on ne peut pas s'attendre à une telle histoire. Et encore, s'il n'y avait que l'histoire.

En effet, première page : première claque. Le dessin est totalement inhabituel, déroutant, voire dérangeant. Les décors de la cité sont extrêmement soignés, mais sont pourtant quasiment nus. A première vue de simples ébauches, quelques traits qui s'en-

gagent dans le monde de Killy et Shibo, un monde à vous rendre claustrophobe ! L'étrangeté de son travail provient également du décalage entre le décor et les personnages. Ses héros sont à limite de l'ébauche, du croquis ; de simples silhouettes blêmes qui semblent flotter dans un dédale de béton quasi organique. Il se dégage de *Blame* une atmosphère unique, un cyberpunk noir, mélange de chair



TOUT SE RESSEMBLE ICI, OÙ SOMMES-NOUS ? LA TERRE... PEUT-ÊTRE ? MAIS QUAND?...

fuient dans des perspectives impossibles. L'architecture est réduite à sa plus simple expression, et pourtant rarement une cité a été aussi angoissante. On retrouve Nihei l'architecte dans les plans de cette ville. Sa maîtrise est telle que l'on est littéralement plon-

gé dans des perspectives impossibles. *Blame* est ainsi une sorte de donjons et dragons post-apocalyptique, où un héros doit mener à bien sa dure mission mais avant tout survivre. Car, sans quoi *Blame* de shônén, l'action y occupe une place prépondérante. Si bien que l'on a parfois l'impression de se retrouver plongé dans un univers de jeu vidéo. Le rythme effréné de la série, cette lutte continuelle pour survivre, l'atmosphère oppressante de ce monde, donnent ce ton si particulier à la série.

Blame est un ovni dans le paysage manga actuel. Une œuvre dans laquelle il est facile de se perdre, tant elle est complexe et obscure, à l'image du labyrinthe dans lequel errent Killy et Shibo.

La Terre, oui, mais quand ? Justement. .



UN BRUIT, LEQUEL ?

Noise est un petit one-shot de 200 pages qui aurait pu ne jamais voir le jour en France si Glénat ne l'avait pas réédité. Mais, afin de vous faire comprendre pourquoi la sortie de cette oeuvre fut ingénieuse, un petit résumé explicatif de l'histoire s'impose : Musubi Susono fait partie de la police chargée d'enquêter sur les enlèvements d'enfants. Lors de l'investigation, son partenaire, Clauser, se fait àprement

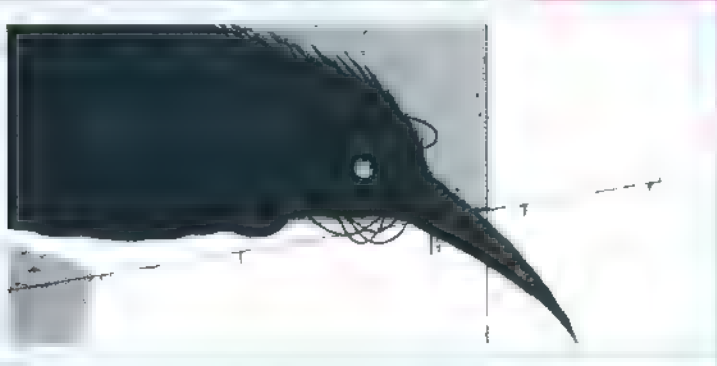


monstres. Bien que suspendue de l'affaire, Musubi, tenace, parvient à remettre la main sur cette mysté-

rieuse secte. Commence alors une difficile tâche pour la policière qui seule contre tous ne devra que son hypothétique survie qu'à une épée trouvée chez un marchand d'arme.

SNIKT !

« Snikt ! » C'est le bruit que font les griffes de Wolverine lorsqu'elles sortent de sa main. « Snikt ! », une onomatopée qui a ponctué l'existence du héros, qu'il soit seul ou avec les X-Men. Un bruit qui en est venu à symbolisé l'un des personnages le plus fascinant de l'univers du comics. Pas étonnant alors, qu'un auteur au style si particulier que Nihei ait voulu laissé son empreinte.

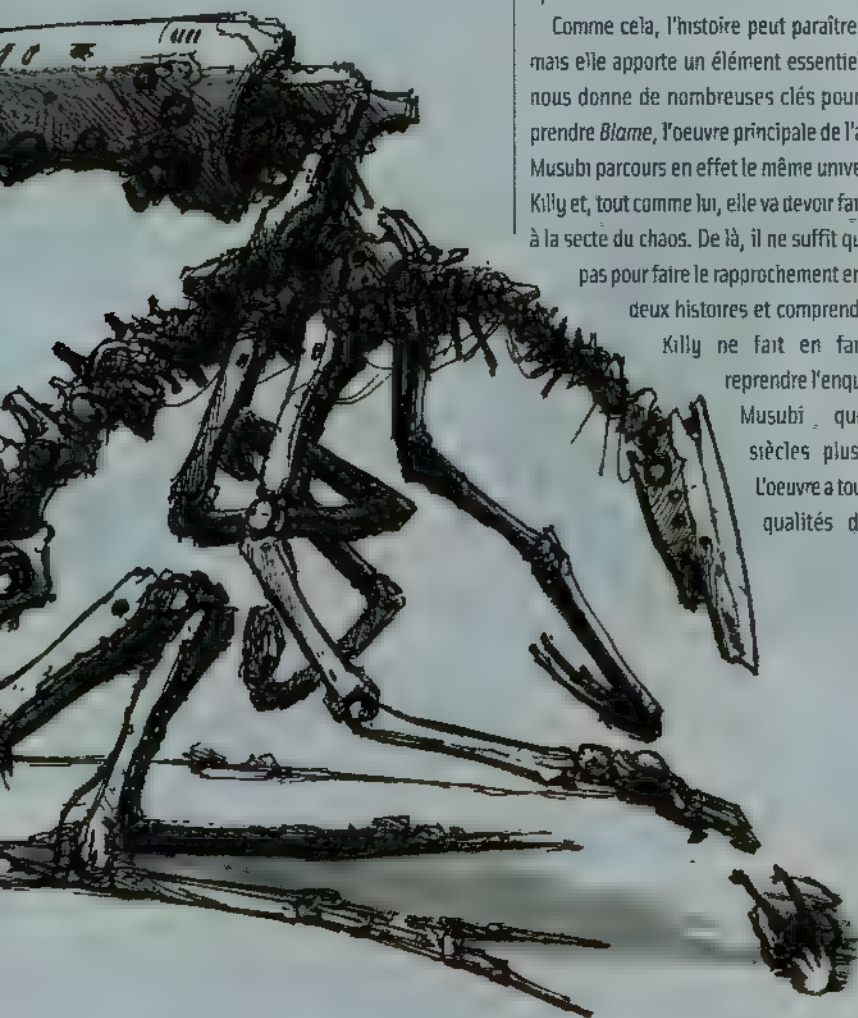


tuer par un membre d'une énigmatique secte religieuse ayant des pouvoirs étranges sur le Net et pouvant transformer les humains en

monstres. Bien que suspendue de l'affaire, Musubi, tenace, parvient à remettre la main sur cette mysté-

rieuse secte. Commence alors une difficile tâche pour la policière qui seule contre tous ne devra que son hypothétique survie qu'à une épée trouvée chez un marchand d'arme.

Comme cela, l'histoire peut paraître floue, mais elle apporte un élément essentiel : elle nous donne de nombreuses clés pour comprendre *Blame*, l'oeuvre principale de l'auteur. Musubi parcourt en effet le même univers que Killy et, tout comme lui, elle va devoir faire face à la secte du chaos. De là, il ne suffit que d'un pas pour faire le rapprochement entre les deux histoires et comprendre que Killy ne fait en fait que reprendre l'enquête de Musubi, quelques siècles plus tard. L'oeuvre a toutes les qualités de son



« Snikt ! » le bruit bref des griffes juste avant le combat, et l'histoire commence aussitôt. Nihei propulse Wolverine dans son propre univers : un monde dévasté d'où émergent des structures métalliques, un océan jaune et poussiéreux où flottent quelques blocs de béton. Face au héros gainé de cuir se dresse une armée de cyborgs au visage impassible et inexpressif, sorte de squelettes décharnés au masque blanc. C'est là que tout le talent de l'auteur s'exprime, cette inquiétante étrangeté qui se dégage de ces monstres, de cette planète devenue cancéreuse. Le plaisir de lecture ne réside pas dans un scénario au demeurant minimaliste, mais dans l'ambiance désespérée que Nihei parvient à instaurer. Cet état d'urgence, ce sentiment de fin du monde, que tout est perdu, mais que l'héroïsme est toujours de mise. Une façon de partir en beauté ! Le courage et la folie sont les seuls luxes que ce monde condamné peut encore s'offrir et, par la même, peut-être se sauver, la dernière alternative face à ces machines guerrières.

LE COURAGE ET LA FOLIE SONT LES SEULES BEAUTÉS DE CE MONDE CONDAMNÉ

Si Nihei ne s'encombre pas d'un scénario aux ressorts multiples, il est doté d'un sacré talent pour nous tenir en haleine et nous faire trembler. Son univers unique prend en couleurs des aspects de western post-apocalypse et son Wolverine, plus fuyant et nerveux qu'à l'habitude, est le trait d'union entre les personnages torturés de Blame et une BD plus mainstream.

LE MONDE SELON BLAME

L'avenir que nous réserve Nihei est sombre et l'homme n'y a presque plus sa place. Il doit faire face à des machines, à des virus, à des adversaires invisibles qu'il a lui-même armé et créé. Il ne lui reste plus que l'énergie du désespoir et cette folie irraisonnée qui lui permettent parfois de faire l'impossible. Cette foi en l'homme et en sa capacité d'autodestruction vient donner un relief inattendu à un manga qui n'aurait pu n'être qu'une simple BD d'action.

Une fois son forfait accompli, l'auteur s'en retourne. *Blame* achevé, Nihei se dirige désormais vers l'animation. S'il y met autant de talent que sur les papiers, on risque fort d'en entendre parler encore longtemps. Des premières images sont disponibles sur son site www.blamenet.com.

Thibaud Desbief, Thomas Maksymowicz,
Jérôme Martineau



LE CAPITAINE ALBATOR EST UNE CÉLÉBRITÉ INTERSIDÉRALE. SUR TERRE, IL EST LE HÉROS QUI A MARQUÉ TOUTE UNE GÉNÉRATION. UNE RENOMMÉE PLANÉTAIRE GRÂCE À DES DESSINS ANIMÉS DIFFUSÉS RÉGULIÈREMENT AU JAPON, EN EUROPE ET EN AMÉRIQUE DU NORD. IL A FALLU ATTENDRE 2002 POUR QUE PARAISSÉ ENFIN EN FRANCE LA BD FONDATRICE DU MYTHE QUI DATE POURTANT DU DÉBUT DES ANNÉES 70. UN INCONTOURNABLE DE LA SCIENCE-FICTION JAPONAISE.

LA FACE CACHÉE



DU BALAFRÉ

Le refus du lent naufrage de l'humanité

Le personnage de « Captain Harlock » – c'est son nom japonais – est né dans les mangas de Leiji Matsumoto en 1969. Il est le héros de *Uchû Kaizoku Captain Harlock*, œuvre originale qu'a choisi de traduire Kana. Dans cette version, ce sont les mystérieuses « Sylvidres » qui tentent de s'emparer de la Terre.

Le héros balafre a ensuite fait l'objet de deux séries animées *Albator 78* et *Albator 84*. Ces animations sont des variantes de l'histoire du héros qui lutte contre les « Sylvidres » puis les « Humanoïdes ».

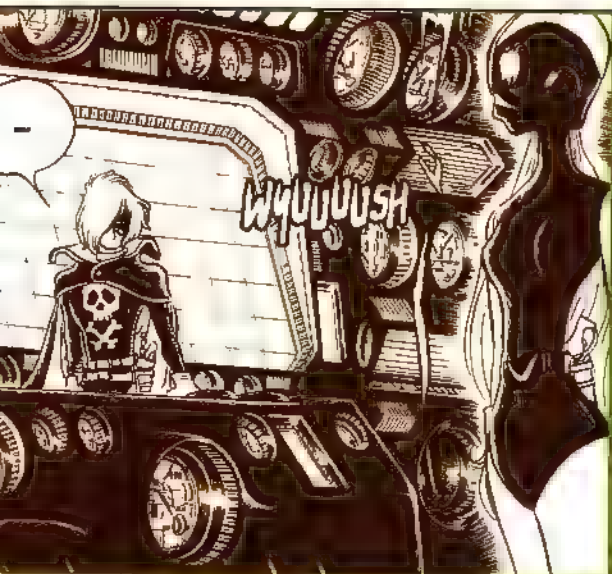
Si les dessins animés ont fait la célébrité d'Albator, la BD dévoile une richesse et une complexité insondables. Une certaine noirceur aussi.

En l'an de grâce 2977, la Terre imaginée par Leiji Matsumoto n'est pas si différente d'aujourd'hui. L'apocalypse n'a pas eu lieu. L'auteur, né en 1938, a pourtant vécu les catastrophes d'Hiroshima et de Nagasaki. Il écrit les aventures du capitaine Albator dans un contexte de Guerre froide. Et pourtant, rien, pas de désastre nucléaire dans son œuvre d'anticipation ! Non, l'humanité souffre d'un autre mal.

Les hommes sont devenus peureux, lâches, paresseux et irresponsables, satisfaits de leur petit monde, pervers, futiles, intéressés. Selon Matsumoto, la décadence morale d'une société serait la plus dangereuse des bombes à retardement.

Une énigmatique sphère s'écrase sur terre. On y décode : « cette planète est la seconde patrie des toutes-puissantes Sylvidres ». Dans l'indifférence générale d'une civilisation hégomiste et trop sûre d'elle, les rares Terriens qui s'alarment sont assassinés par des femmes

**BEAUCOUP DE LARMES,
DÉ-RAGE ET DE RÉVOLTE.
ET BEAUCOUP D'ALCOOL BU !**



DESSINER LA FARCE ET LA TRAGÉDIE

Leiji Matsumoto est l'un des héritiers directs d'Osamu Tezuka. Son esthétique sexuelle a marqué l'histoire du manga. Leiji Matsumoto mêle deux styles graphiques comme il oscille entre farce et tragédie. Les héros sont des personnages de tragédie romantique. Ils ont des visages en losange, des corps minces et élancés, de grosses têtes surdimensionnées à cause d'une chevelure abondante et de grands yeux en spirale au milieu de toutes sortes d'émotions. Pas de problème de compatibilité car même dans les vaisseaux, il y a toujours un mouvement d'air romantique dans leurs cheveux ou leur cape. Beaucoup de sensualité. Les femmes ont toujours des yeux en mandarine, hérités de ces mêmes héros, ce qui rend leur regard ambigu, moins ouvert, moins franc.

Les personnages secondaires sont les bouffons de la farce. Ils sont petits, ronds, gras et bouffis. Leurs petits yeux flottent au-dessus de boucles grandes ouvertes sur des sentimens grotesques. Albator n'est ni beau ni laid, ni jeune ni vieux. Son charme tient à son énigmatisme impassible. Sérieux, réfléchi, réticent et déterminé. Une certaine idée de l'élégance. Le héros n'est pas un grand costaud mais se adosse ses larges épaules prometteuses.

En Europe, cette esthétique si particulière à Leiji Matsumoto connaît un regain de succès depuis qu'il réalise les vidéos clips du groupe Daft Punk. Le nouveau long-métrage, *Interstellar 5555*, reprend les 33 clips déjà existants et complète l'histoire avec le reste des chansons de l'album *Discovery*.

mystérieuses. Seuls le capitaine Albator et son équipage de pirates de l'espace ont pris conscience du danger. Sur le fabuleux vaisseau pirate Arcadia, une quarantaine d'hommes et de femmes tentent d'élucider le mystère des Sylvidres.

Yo ho ho ! Une bouteille de Saké !

L'atmosphère de cette BD est étrange, à la fois mélancolique et drôle. Les passagers de l'*Arcadia* ont quitté les Terriens dont ils n'approuvent pas le comportement pour mener une vie de rebelles. À l'heure de la résistance aux envahisseurs, il ne reste qu'eux et ils se sentent bien seuls, se demandant si cela vaut la peine de sauver les Hommes. On sent le pessimisme d'un auteur ayant vécu une guerre et un après-guerre. L'équipage de l'*Arcadia* forme une communauté de solitudes. On découvre qu'Albator a perdu son meilleur ami. L'étrange Mime est la dernière survivante de sa planète. Le jeune Tadeshi est orphelin... Beaucoup de larmes, de rage et de révolte. Et beaucoup d'alcool bu ! À côté de cela, certains membres de l'équipage sont de véritables clowns. Le lieutenant est passionné de maquettes, le docteur n'est préoccupé que par son saké et son chat, et les casseroles de la cuisine ne cessent de dégringoler. L'auteur joue sans cesse avec des personnages grotesques et des situations contrastées pour alléger l'atmosphère.

Bercé par la houle... de l'espace

Cette série est ainsi marquée par un rythme tout à fait particulier. Les situations drôles et dramatiques alternent, comme les moments de

détente et de scènes de combats. Les scènes « extérieures » dans un espace noir largement cadré s'opposent aux gros plans sur les personnages en intérieur. Le lecteur subit un balancement perpétuel, en parfaite concordance avec le thème du pirate et de son vaisseau. Pour achever l'effet de ce rythme très particulier, il y a comme un « refrain » dans la BD : « L'erre parmi les étoiles. Les gens m'appellent le « capitaine Albator »... Arborant le drapeau noir, je parcours une mer sans lendemain et je vis en homme libre sous ma bannière, celle de la liberté ». Cette antienne semble désuète. Il donne pourtant son refrain à la mélodie de Matsumoto. Avec les pirates, on ouvre un vaste répertoire d'émotions. La geste chante le courage, la fidélité, la liberté et l'honneur. Des valeurs classiques, mises en valeur par la représentation intemporelle du navire.

LA GESTE CHANTE LE COURAGE, LA FIDÉLITÉ, LA LIBERTÉ ET L'HONNEUR.

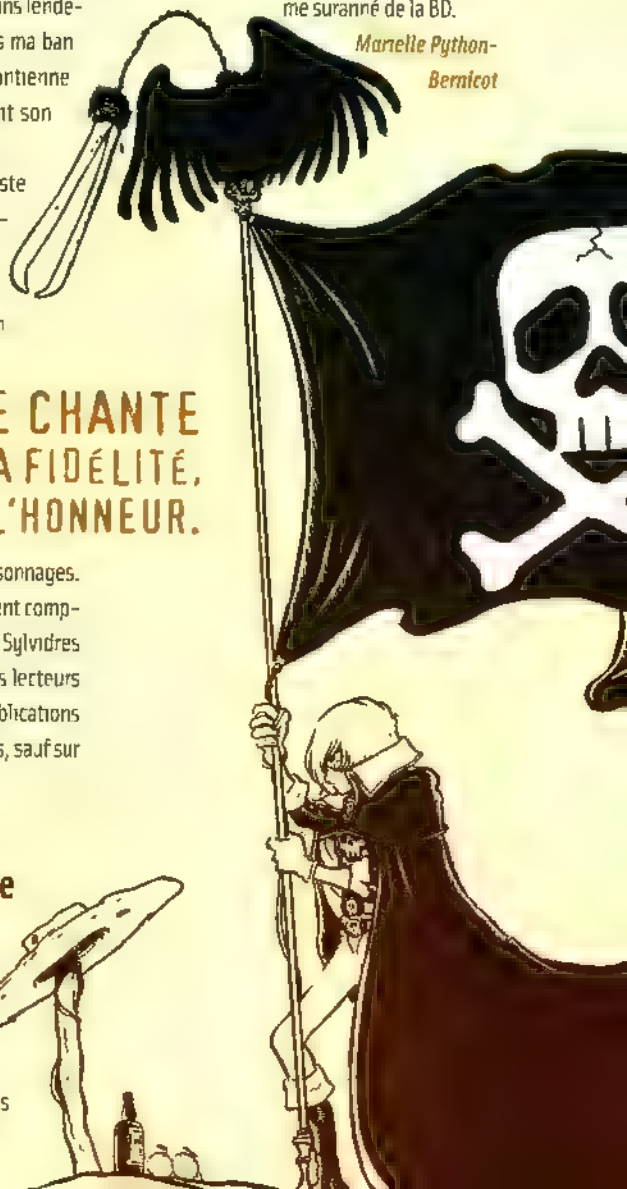
Matsumoto sait faire évoluer ses personnages. Ils se posent des questions et tiennent compte de leurs erreurs. L'enquête sur les Sylvidres avance à un bon rythme, laissant les lecteurs dans le suspens en attendant les publications suivantes. Les héros sont intelligents, sauf sur un point : ce sont de sales machos !

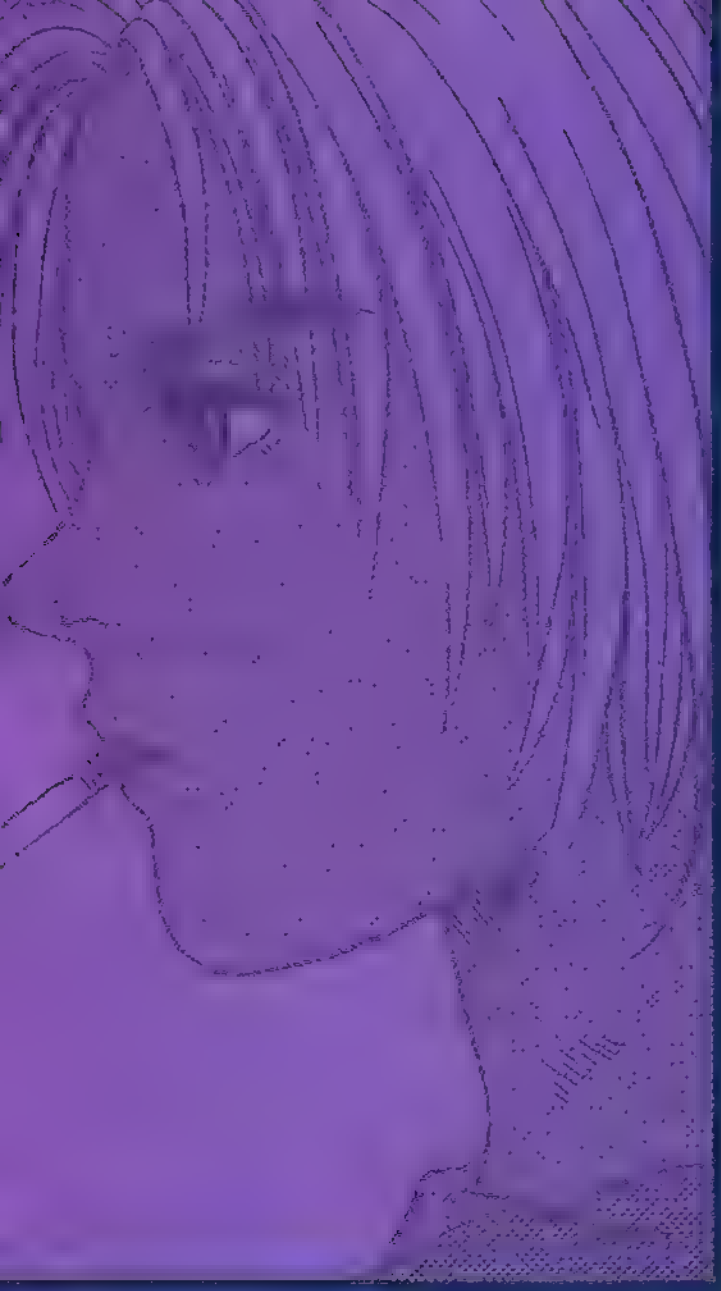
Femme à bord apporte mauvais œil

Ce récit des aventures du capitaine Albator a un vieux relent de misogynie : Pourquoi les envahisseurs sont-elles des femmes

somptueuses et perverses ? Pourquoi la douce Mime est-elle à ce point dévouée au capitaine, qui reste pourtant extrêmement distant ? Pourquoi ce sale gosse de Tadeshi n'accepte-t-il pas le commandement de la belle Yuki ? Et le capitaine de rajouter comme un lourdaud : « c'est vrai que c'est dur de se savoir inférieur à une femme » ! Pardonnons à ces sales pirates mal dégrossis et maintenant âgés leurs propos maladroits. On dira que cela fait partie du charme suranné de la BD.

Murielle Python-
Bernicot





Si les deux des deux au
dernier quart du XXI^e siècle,
les mangas Eden et Planètes
nous livrent deux visions
radicalement différentes de
l'avenir. Dans Eden, la
science est à la mode,
tandis que l'autre est l'enfer
du futur. Les sidérantes
répercussions de ce détail en
apparence anodin sur le
destin de l'espèce humaine en
disent long sur les capacités
d'extrapolation des auteurs.

EDEN VS PLANETES: SMOKING OU NO SMOKING?

NO SMOKING

Planètes est écrit par Makoto Yukimura, un mangaka de 29 ans qui cite bien volontiers des textes du deuxième siècle avant J.-C. comme source d'inspiration : « On y découvre que le temps, passé, présent et à venir se dit « Chû ». L'immensité se dit « U », Voici l'origine du mot japonais « Uchû », l'espace qui s'étend à l'infini, où la notion même de temps disparaît. La Terre, les Humains et l'atmo-

sphère n'en sont qu'une infime partie. C'est un peu pour faire passer ce message que j'ai écrit Planètes... ». De fait, Planètes est un peu le manga de la poésie en scaphandre.

Et quoi de mieux pour rapter l'essence poétique de la condition astronautique, la mystique solitude face au vide infini, que de démarrer l'histoire dans le cargo poubelle d'éboueurs de la ceinture terrestre ? Un métier né d'une contrainte technique : des morceaux de satellites tournent autour de la Terre à des vitesses ful-

gurantes (8Km/s) et risquent d'endommager les engins en service. Un métier également révélateur d'une capacité certaine de l'Homme à polluer partout où il s'étend.

D'emblée, nous touchons au cœur de la vision de l'avenir par Yukimura.

CELUI QUI CROYAIT AU CIEL

« J'ai juste pris l'année de ma naissance (1974), ajouté cent ans et essayé d'imaginer à quoi ressemblerait le monde ». Au final, l'an 2074 de Yukimura semble étonnamment proche : « Nous sommes au XXI^e siècle mais je ne voulais pas que disparaissent les habitudes culturelles, comme manger une pastèque sur le porche de la maison. »

Il n'y a pas de bond technologique improbable du genre hyperspace. Seule hypothèse majeure : les réserves de pétroles ont été épuisées. Ce dernier a été remplacé par l'Hélium 3, un gaz que l'on trouve sur la Lune. Celle-ci a été massivement colonisée mais l'heure est déjà à la recherche de nouveaux gisements. Première cible de cette fièvre de conquête, Jupiter et ses réserves quasi illimitées.

Planètes nous plonge en apesanteur dans l'existence des acteurs de la vie spatiale.

L'être humain y fait avant tout preuve de capacités d'adaptation. Il trouve de nouvelles ressources, il s'adapte à de nouveaux milieux (l'espace, la Lune) et étend son emprise toujours plus loin.

Mais certains terroristes sont hostiles à cette soif de conquête. Pour eux, l'être humain n'a de cesse de détruire tout espace qu'il occupe. Cela rappelle certaines théories de la littérature de science-fiction : Chaque être vivant a une tendance naturelle à rechercher un équilibre avec son environnement. Toutefois, l'être humain semble fonctionner sur un modèle différent. Il s'installe dans une région puis, lorsqu'il a épuisé les ressources de la zone, il s'étend vers une autre et recommence. L'Homme apparaît comme un virus, une infection de la nature. Certains auteurs utilisent même la charmante comparaison avec un nuage de sauterelles, d'autre qualifient les humains d'« écocydes ».

L'HUMANITÉ EST-ELLE LE NUAGE DE SAUTERELLES DE L'UNIVERS ?

Ceux qui s'opposent à cette vision, considèrent que l'univers entier ne connaît pas de limites et que l'univers entier est donc un seul et même territoire pour l'Homme. C'est la vision que veut faire passer Yukimura. L'humanité selon Yukimura apparaît comme conquérante et ambitieuse (et non fumeuse). Elle avance lentement mais inexorablement, repoussant sans cesse ses limites. Par opposition, nous pourrions citer, une autre grande civilisation de la bande dessinée : la civilisation Schtroumpf (non fumeuse également). Cette dernière n'évolue pas. Les événements extérieurs ne sont pas comme pour

les humains, une occasion d'avancer, mais une menace envers l'ordre des choses. Si les réserves de salsepareille venaient à s'épuiser, croyez-vous qu'on enverrait un cosmoschtroumpf sur Jupiter trouver une autre nourriture ? Non. Le Grand Schtroumpf ferait une potion magique qui permettrait de recréer de la salsepareille et le village retomberait dans son rassurant quotidien.

La vision de Yukimura est optimiste mais nuancée. L'Homme, avec ses qualités et ses défauts, est maître de son destin. Un point de vue que ne semble pas partager un certain Hiroki Endo



Eden

SMOKING

Eden se situe à peu près à la même époque que Planètes. Dans un premier chapitre primordial, petite allégorie du paradis originel biblique, deux enfants, Enoa Ballade et Hanna Mayool, jouent les Adam et Eve sur une île déserte. Cette île a été un grand centre de recherches multinationales (une vraie Tour de Babel), destiné à lutter contre un terrible virus qui ravage l'humanité. L'expulsion du Paradis est sanglante. De fait, Eden est un peu le manga de la théologie avec un fusil mitrailleur.

Le principe d'Eden est de projeter brutalement les lecteurs vingt ans plus tard, pour suivre Elia : le fils d'Hanna et d'Enoa. Ce dernier serait devenu « le plus grand trafiquant de drogue d'Amérique latine ». Comment l'enfant paisible sur son île est-il devenu ce criminel redouté ? C'est en suivant le parcours de son fils que les réponses arrivent (avec une parcimonie insoutenable). La lente chute d'Elia dans la violence rapproche sans cesse le moment qu'attend le lecteur : la rencontre avec le père. En chemin, l'auteur nous présente son monde, que le virus n'a finalement pas autant touché qu'on aurait pu le croire (seuls 20% de la population ont disparu). Il nous plonge dans un univers d'intrigues, entre organisations criminelles, internationales ou policières. Un monde de violence (qui tue) et de cigarettes (Fumer Tue).

CELUI QUI N'Y CROYAIT PAS

Eden débute sur une ambiance plus post-apocalyptique que Planètes. Le chaos lié à l'épidémie a provoqué une véritable rupture. En cela, le futur d'Hiroki Endo paraît beaucoup plus lointain que celui de Yukimura. Le virus a changé le rapport au corps. Plutôt que de mourir, les hommes ont préféré se faire implanter des membres, voire des corps entiers artificiels, donnant naissance à de véritables cyborgs. On se rend compte que la technologie a fait un grand bond. Moto-planeurs, androïdes de combats, intelligences artificielles, créations génétiques, etc. Enormes différences avec Planètes en somme. Eden est presque un monde cyberpunk, il se rapproche plus d'une série comme Ghost in the Shell.

Ce qui frappe, c'est l'impression que si le virus a plongé le monde dans le chaos, il n'a finalement été perçu par la grande majorité que comme une donnée supplémentaire. Là où les scientifiques voyaient l'annonce d'une fin du monde, la majorité des humains n'a vu qu'un événement à prendre en compte dans leur plan. Le chaos n'a finalement été pour eux qu'une occasion de rebattre les cartes : de nouveaux pôles de pouvoirs se sont installés. À partir du second tome, seuls les stigmates de cer-

tains personnages rappelle encore le virus. Les hommes ont tourné la page. L'humanité selon Hiroki Endo est une humanité mutante. Elle s'adapte mais elle subit. Les crises sont autant d'occasions pour les forts de prendre le pouvoir. Et au-delà d'une apparente différence avec notre époque, essentiellement technologique, les mentalités n'ont pas changé. L'Homme rêve tou-

«NOUS AVONS ATTENDU L'ÉTERNITÉ QUI DEVAIT ARRIVER APRÈS LA FIN DU MONDE MAIS NOUS AVONS ÉTÉ DÉÇUS. QUOIQU'IL ARRIVE LA VIE CONTINUE COMME AVANT ET L'HOMME EST TOUJOURS AUSSI IMPUISSANT.»

jours à un paradis mais ne semble pas capable de l'atteindre ou de le créer. C'est d'ailleurs la grande différence entre les visions du futur de Planètes et Eden : dans la première, l'humanité donne forme à ses rêves, dans la seconde, elle en est incapable.

Florent Lepoutre

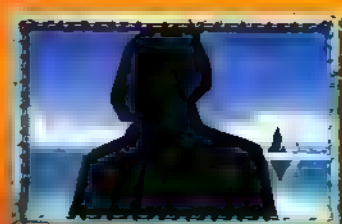
BIENVENUE DANS...

LES AVENTURES DE CORTO MALTESE



SOUS LE SIGNE DU CAPRICORNE

LA BALLADE DE LA MER SALÉE



AVEC LES VOIX DE RICHARD BERRY, MARIE TRINTIGNANT,
PATRICK BOUCHITEY, CATHERINE JACOB ET BARBARA SCHULZ.

2 DVD POUR S'EVADER LE 19 NOVEMBRE



LYCOS

STUDIO CANAL

D A R F A N AVANT TOUT



DINOS, ASTRO, GIRAUD...

Calliope : Rêviez-vous de devenir auteur de bande dessinée quand vous étiez petit ?

Geof Darrow : Oui et non, j'ai commencé à m'intéresser réellement à la bande dessinée à partir de l'âge de dix ans mais depuis tout petit, je dessinais des monstres... Ma tante pensait que j'étais malade parce que je connaissais tous les noms des dinosaures, et elle voulait que ma mère m'emmène chez le psychiatre !

C. : C'était donc le dessin avant toute chose ..

G. D. : Mon premier souvenir, c'est d'avoir recopié des dessins de Disney, et en particulier ceux de Pinocchio d'après un livre sur l'animation que j'avais trouvé à la bibliothèque de Cedar Rapids, où je suis né. C'était une petite ville et on n'y trouvait pas beaucoup de bandes dessinées. Je reproduisais tout ce que je pouvais trouver.

R

Un univers inimitable, dans lequel se mélangent allègrement dinosaures, cow-boys, destructions de terrains en tous genres et science-fiction débridée. De l'animation aux bandes dessinées, Geof Darrow, le discret «conceptual designer» de Matrix revient sur son parcours.

O

W



Hard Boiled

C. : Comment avez-vous découvert les bandes dessinées européennes ?

G. D. : Il y avait dans cette même bibliothèque une histoire de la bande dessinée européenne de Maurice Horn. J'y ai découvert *Tintin* et surtout quelques pages de *Blueberry* qui m'ont fortement impressionné. Puis, à l'âge de 17 ans, j'ai découvert qu'un Californien, Bud Plant, faisait de l'import. Ce n'était pas très cher, mais je n'avais pas beaucoup d'argent et je lui ai commandé un *Blueberry*, *Le Cheval de Fer*, ainsi que des *Bernard Prince* et des *Valérien*. Je n'y comprenais rien, mais cela me fascinait. J'observais le dessin de Giraud, et je me demandais comment il pouvait représenter d'une telle manière la réalité. J'étais

J'OBSERVAIS LE DESSIN DE GIRAUD, ET JE ME DEMANDAIS COMMENT IL POUVAIT REPRÉSENTER D'UNE TELLE MANIÈRE LA RÉALITÉ. J'ÉTAIS ÉMERVEILLÉ.

émerveillé. Dans chaque ville par laquelle je passais, je cherchais les librairies étrangères pour y trouver des bandes dessinées intéressantes.

C. : Et la bande dessinée japonaise ?

G. D. : Cedar Rapids est une toute petite ville et nous n'avions que trois chaînes de télévision, mais, quelques fois, nous arrivions à en capter une quatrième tant bien que mal. C'est comme ça que j'ai réussi à voir *Astro Boy*, quelques minutes, cela m'a épaté. Par la suite, je suis devenu fan des films de *Godzilla*. Et puis j'ai trouvé des albums de Tezuka et quelques trucs de Kojima à Chicago.

C. : Que pensiez-vous de la bande dessinée américaine de l'époque ?

G. D. : Petit, j'adorais *Spiderman*, les *Fantastic Four*, *Hulk*, les histoires me fascinaient et je tentais de les reproduire. Plus grand, je

suis devenu fou de Jack Davis et Vaughn Bodé. Je n'aimais pas la bande dessinée underground, mais je trouvais *Cobalt 60* extraordinaire, particulièrement son utilisation de la couleur, dont je me suis servi par la suite.

C. : Qu'alliez-vous faire à Chicago ?

G. D. : Je suis allé à la Chicago Academy of Fine Arts, parce que Al Foster et R.C. Segar y avaient fait leurs études. On y donnait des cours de dessins animés, c'était séduisant mais en réalité j'y ai perdu beaucoup de temps. Comme c'était les années 70, à part un bon prof, tous les enseignants baba-cools rejetaient le dessin académique... C'était n'importe quoi.

tout ce que les autres ne voulaient pas faire. J'ai fait des déguisements de Scooby-Doo, des camions, des voitures...

C. : Vous parlez de Star Wars... Cela vous a-t-il influencé ?

G. D. : Je me souviens d'un article de *Time* que j'ai toujours, qui disait que la prochaine grande vague cinématographique serait celle de la science-fiction. Il y était annoncé que Georges Lucas préparait un western italien dans l'espace. J'adorais les Sergio Leone, et j'avais déjà dessiné des choses de ce type, du coup quand il est sorti, je suis allé le voir 18 fois !

puisque, sans savoir qui c'était, il l'a invité à manger chez moi ! C'était étrange, une chance extraordinaire. Jean est un maître, le meilleur. Grâce à lui, je suis venu en France.

C. : Vous avez rapidement travaillé ensemble ?

G. D. : C'est confus. Jean avait un projet de film d'animation qui s'appelait *Internal Transfert* et m'a proposé d'y participer, alors je suis venu en France... au moment où il est parti aux États-Unis ! Ce film, jamais monté, était financé par une secte dont je ne faisais pas partie. Jean devait contrôler tous mes dessins pour s'assurer que rien de ce que j'avais représenté n'allait à l'encontre de leurs croyances. Il était lucide et a compris que ça ne pouvait pas marcher. Jean Arnestay, des éditions Aedena a alors proposé de transformer ce que nous avions fait en portfolio pour tenter de convaincre les producteurs.

C. : C'est le portfolio *La Cité Feu* ?

G. D. : J'ai crayonné toutes les planches et Jean a réalisé l'encrage et les couleurs. Il a également modifié des choses, parce que pour respecter la philosophie de la secte, on ne pouvait pas représenter de monstre, ni maltraiter les animaux... J'ai passé des nuits sur ces dessins et Jean des journées entières à les encrer. C'est ce portfolio qui m'a rendu célèbre en France.

C. : Et comment est né *Bourbon Thret* ?

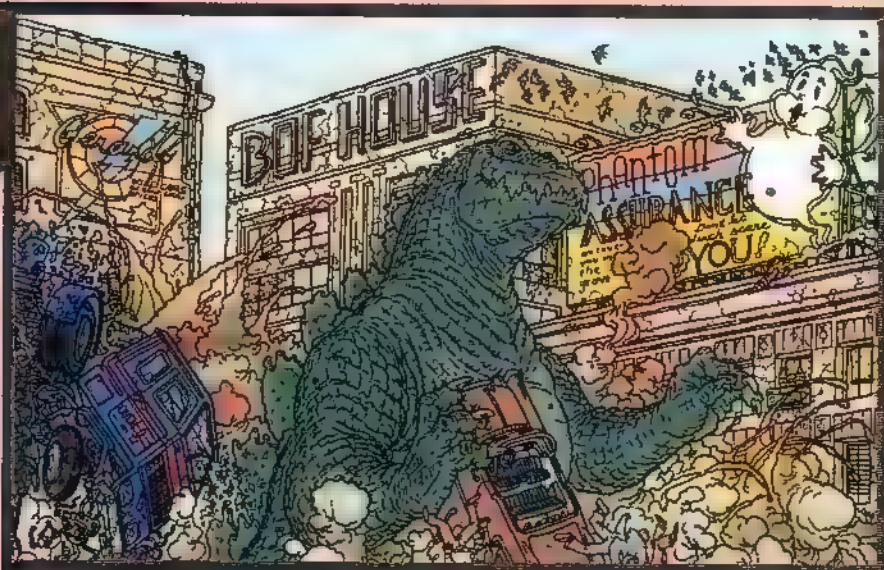
G. D. : *Bourbon Thret* est apparu par la suite dans *Métal Hurlant*. Puis il y a eu *Comics and Stones*. Je ne pensais pas que mes planches seraient publiées en grand format. À cette époque je dessinais en très très grand.

C. : Mais votre dessin fourmille de détails !

G. D. : J'adore dessiner les objets et j'ai toujours pensé que je dessinais très mal, donc je tiens à montrer aux lecteurs que j'ai beaucoup travaillé, que j'y ai mis beaucoup d'efforts. Je ne veux pas me foutre de la gueule des gens. Quand je regarde Boucq, Rossi, Giraud, ce sont eux les vrais artistes, leur trait est sophistiqué. Je suis un homme préhistorique qui peint sur les murs. Ils dessinent avec un crayon, je dessine avec de la dynamite.

C. : Et tout cela dans une ambiance bien particulière...

G. D. : L'idée de créer son propre univers vient de Moebius. C'est la grande différence entre l'Europe et les États-Unis. DC et Marvel me



J'AI FAIT LES DÉGUISEMENTS DE SCOOBY-DOO, DES CAMIONS, DES VOITURES...

C. : Ensuite, direction Los Angeles pour travailler dans l'animation ?

G. D. : Oui, j'ai trouvé mon premier boulot dans l'animation chez Fimation, qui réalisait *Les Maîtres de l'Univers*. Cela n'a duré que deux semaines. Ensuite, j'ai suivi un cours d'animation gratuit chez Hanna Barbera. Je leur ai montré mes dessins, à cette époque très inspirés de *L'Empire contre attaque* qui venait de paraître et ils m'ont engagé pour faire des vaisseaux. J'ai failli être viré encore une fois, mais j'ai été sauvé par une femme qui avait besoin d'un assistant pour dessiner

C. : Et les films japonais ?

G. D. : J'ai découvert *Les 7 Samourais* de Kurosawa quand j'étais au lycée. Au début, très surpris par le fait qu'ils portent tous des jupes, j'ai fini par être complètement emballé. Comme il y a une grande population japonaise aux États-Unis, c'était plus facile à voir qu'en France ! À Chicago, ils projetaient des films chaque dimanche dans une église protestante pour Japonais.

PREMIÈRES PLANCHES

C. : Comment avez-vous rencontré Giraud ?

G. D. : Au début des années 80, un ami de ma petite amie de l'époque travaillait chez Disney et j'avais entendu dire par ailleurs que Giraud travaillait sur *Tron*. J'ai donc demandé si je pouvais le voir. Il a fait mieux que cela

proposent de faire des comics, et je trouve ça séduisant de pouvoir travailler sur *Batman* ou *Superman* mais il faut rentrer dans un univers qui ne nous appartient pas. J'en ai discuté avec Mignola quand il a commencé *Hellboy*, afin de le convaincre de garder ses droits. C'était la différence entre un éditeur comme Dark Horse et les autres. Aujourd'hui, ils tentent eux aussi de conserver les droits d'adaptation cinématographique.

MILLER'S CROSSING

C. : Comment avez-vous rencontré Miller ?

G. D. : Je l'ai rencontré grâce à Moebius, chez Jean. J'avais trouvé *Dark Knight Returns* fabuleux. Un vieux bonhomme sur le retour, qui est aussi dingue, voire plus que le Joker. Miller était le premier à faire cela. Et puis il représentait *Superman* comme une marionnette du

gouvernement américain, ce qui était très drôle ! Il m'a proposé plus tard de m'écrire un scénario alors qu'il travaillait sur le premier *Sin City*.

C. : Cela a donné naissance à *Hard Boiled* ?

G. D. : Exactement. Il a écrit le premier épisode en dix pages. J'en ai fait trente ! Comme

je n'avais jamais travaillé avec quelqu'un avant, je pensais que le scénario n'était qu'une suggestion à suivre. J'y ai changé pas mal de trucs, et Frank a été un peu choqué. En fait, j'avais dans les dessins plein d'informations supplémentaires par rapport à ce qui était prévu. Par contre, dans le troisième et dernier épisode, j'ai suivi assez fidèlement ses indications, mais si j'avais su à l'avance que cela se terminerait aussi mal, je ne l'aurais pas fait ! J'aurais adoré voir le héros se battre avec sa femme et ses enfants ! C'est grâce à Frank que je suis devenu un peu célèbre aux États-Unis.

C. : Enfin la gloire !

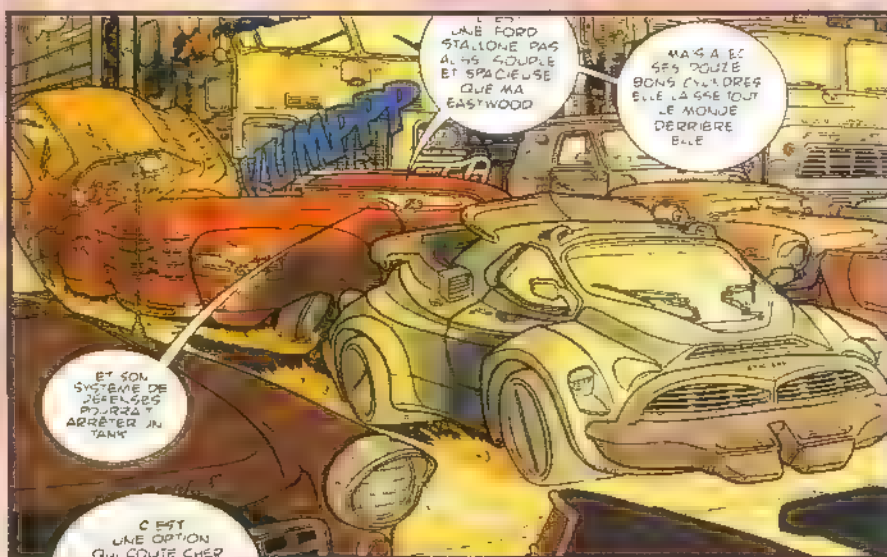
G. D. : Pas tant que cela, là-bas, ils pensent que je suis européen, tandis qu'ici tout le monde pense que je suis américain, alors je décide de travailler avant tout pour moi.

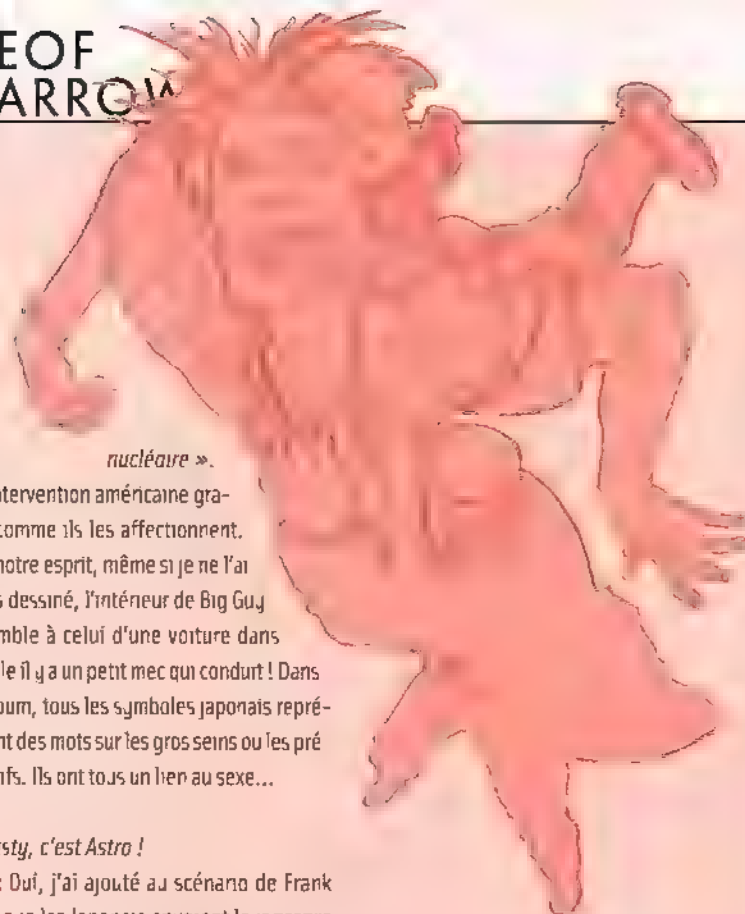
C. : La série a-t-elle rencontré un grand succès aux États-Unis ?

G. D. : J'avais prévu 20 pages de story-board où il tuait tout le monde à la fin, mais je ne les ai jamais réalisées parce que les ventes ont chuté à cause de mon retard sur les délais de parution. Le rythme me convenait, mais il n'allait pas au public américain.

C. : Comment est né le projet de *Big Guy and Rusty the boy Robot* ?

G. D. : J'avais demandé à Marvel si je pouvais réaliser une bande dessinée sur un de leurs super héros, mais cela ne les intéressait pas. Frank m'a dit que nous pouvions quand même le faire. Il m'a donc écrit un scénario d'une page avec trois paragraphes disant en substance : « *Monstre attaque Japon. Big Guy arrive et détruit le monstre avec une bombe* ».





nucléaire ».

Une intervention américaine gratuite comme ils les affectionnent. Dans notre esprit, même si je ne l'ai jamais dessiné, l'intérieur de Big Guy ressemble à celui d'une voiture dans laquelle il y a un petit mec qui conduit ! Dans cet album, tous les symboles japonais représentent des mots sur les gros seins ou les pré-servatifs. Ils ont tous un lien au sexe...

C. : Rusty, c'est Astro !

G. D. : Oui, j'ai ajouté au scénario de Frank l'idée que les Japonais envoient leur propre héros national, Rusty, en hommage à Astro Boy, pour lutter contre le monstre. Frank a adoré ça et en a fait le copain de Big Guy

siner. Parfois, les scénarios sont désagréables à décortiquer. Par exemple, j'avais reçu celui de *Judge Dredd* que je n'avais pas trouvé captivant, alors que celui de *Matrix*, c'était excitant, c'était vraiment quelque chose ! Le soir de la Première, ils m'ont proposé de poursuivre sur les 2 et 3 si le premier marchait. Chez Warner, personne n'y croyait.

C. : Cela s'est déroulé de la même manière pour les *Matrix* 2 et 3 ?

G. D. : Cela a été la même chose. J'ai demandé à ne pas montrer mes dessins tant qu'ils n'étaient pas finis. Les frères Wachowski ont été très respectueux de ma manière de travailler. Ils empêchaient même les pontes de Warner de les voir !

C. : Quelle grande différence y a-t-il entre le monde du cinéma et celui de la bande dessinée ?

G. D. : Tous ceux qui travaillent dans le cinéma souhaitent faire des albums, et vice-versa. Chaque chose a ses avantages et ses défauts. Les contraintes ne sont pas les mêmes. Dans le cinéma, on peut être amené à travailler deux mois sur un même détail. C'est très bien payé mais terriblement aliénant ! Heureusement, avec les frères Wachowski, je n'avais pas à refaire dix mille fois la

même chose. Eux savaient exactement ce qu'ils voulaient et me le demandaient précisément. Je n'avais pas demandé à avoir mon nom sur le film, ce sont eux qui ont insisté pour que j'apparaisse. Je l'ai découvert à la projection ! Ils sont extraordinaires.

C. : À ce point ?

G. D. : Ils ont vraiment réalisé exactement ce que j'avais imaginé. C'est impressionnant. Mon travail sur les décors, les personnages, les vaisseaux constitue la base de presque la moitié du troisième film ! Les studios ont réalisé un robot de 3 mètres, de 3 tonnes, qui a coûté 5 millions de dollars. Cela m'a presque fait pleurer ! Mes parents ont fini par comprendre ce que je faisais et les frères Wachowski m'ont traité comme un roi.

C. : Après tout cela, qu'est-ce qui peut encore vous motiver ?

G. D. : Beaucoup de choses ! Giraud me fascine toujours. Sa dernière couverture de *Blueberry* est simple mais géniale. Je n'arriverai jamais à faire ça. Il y a aussi de vieux albums de bande dessinée japonais qui sont géniaux mais qui ne sont malheureusement toujours pas traduits, des films, des images...

C. : Alors quels sont vos projets ?

G. D. : Quelqu'un m'avait engagé pour faire un jeu vidéo sur Jet Li, mais sa boîte a fait faillite. Nous avons gardé contact et il m'a proposé récemment de travailler sur un jeu vidéo *Metallica* pendant quelques mois. Après cela, je retourne à ma bande dessinée qui doit paraître l'année prochaine. Ce sera un mélange de samourais, western, science-fiction... Ça va s'appeler *Shaolin Cowboy*, et ce sera très étrange. Cela devait se faire chez Dark Horse, mais finalement, ce seront les frères Wachowski qui le publieront. Ils adorent ça et puis après tout, ce sont devenus des amis !

Propos recueillis par
Ronan Lancelot

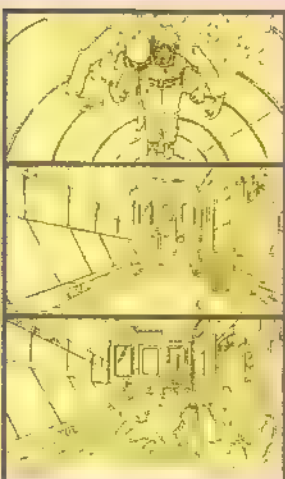
DU 9ÈME AU 7ÈME ART, PILLULE ROUGE OU PILLULE BLEUE ?

C. : Venons-en au cinéma... Comment avez-vous été contacté pour *Matrix* ?

G. D. : Les frères Wachowski avaient adoré *Hard Boiled*, et ont convaincu le studio de m'engager. J'ai demandé beaucoup d'argent, parce que dans le cinéma, on n'est payé qu'une seule fois, quelque soit les produits dérivés, etc. et ils ont accepté !

C. : Cela vous a-t-il pris beaucoup de temps ?

G. D. : Sur le premier film, j'ai travaillé six mois, dont quatre sur place. J'avais commencé en France et quand ils ont eu plus d'argent, ils m'ont fait venir. J'ai reçu le scénario, et j'en ai illustré tous les éléments, les robots, les décors, les personnages qu'il fallait des-



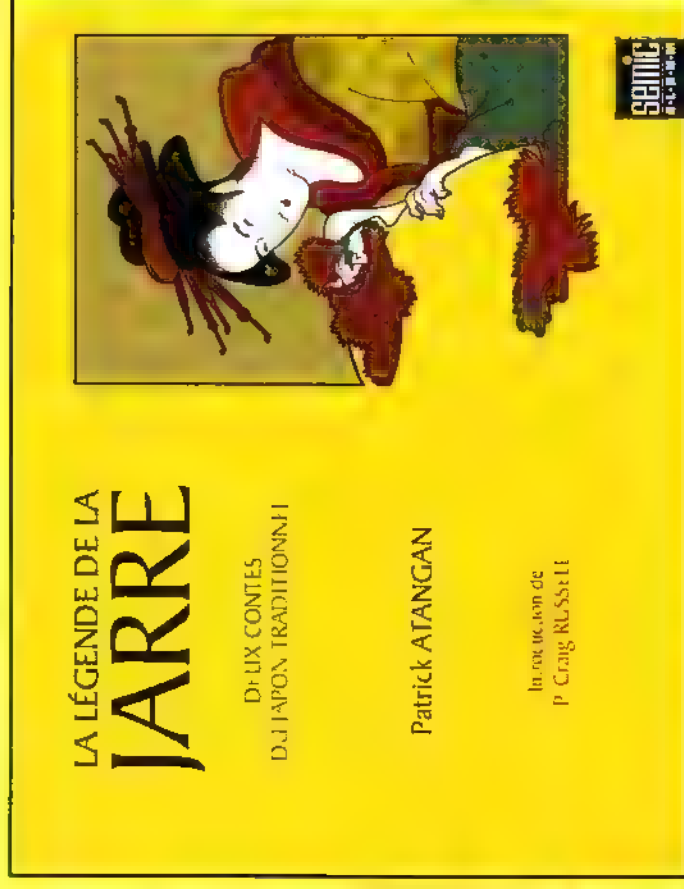
**Un simple pêcheur prend femme après avoir trouvé une jarre jaune.
Mais son épouse est enlevée par un puissant démon guerrier...**

**Un moine découvre deux fleurs sauvages dans un délicat jardin,
deux fleurs douces et adorables comme des femmes...**

*Deux contes traditionnels du Japon, magnifiquement dessinés par
Patrick Atangan. Les lignes fines de son trait et la composition de
ses images évoquent les estampes du Japon du XVIII^e siècle.*

La Légende de la Jarre

Patrick Atangan
Collection Semic Album
12 Euros



En vente en librairies



ZAP ZAP ! GRRRR BOOOOOM !!!

1992 : UN AN APRÈS LA SORTIE DES FILMS *TERMINATOR 2* ET *ROBOCOP 2*, CES DEUX ÉNERGUMÈNES S'AFFRONTENT. C'EST LA GUERRE ENTRE DEUX MONDES, CELUI DES HOMMES ET CELUI DES MACHINES, DONT L'ENJEU N'EST PAS MOINS QUE LA SURVIE D'UNE ESPÈCE. ROBOCOP EST FORT. LES TERMINATORS SONT FORTS. CA VA CHAUFFER !

THERE IS
THE SMELL OF
VICTORY.

ROBOCOP VERSUS TERMINATOR

Futur mécanique

Dans un futur pas si lointain. La dernière imperfection de ce monde est à portée de tir. Elle sue, elle rampe en exhalant une odeur nauséabonde de peur. Et lorsque l'arme est pointée sur son crâne, la petite créature bipède ne peut s'empêcher d'appeler au secours : ses parents, et plus burlesque encore, son dieu. Plus qu'un appel au secours, c'est une prière ; une agaçante lueur d'espoir palpite dans son regard. Mais la créature est le dernier spécimen de son espèce. Espoir vain. BOOM ! La dernière imperfection de ce monde n'est plus. Le sort de l'humanité est réglé. La Terre est à présent parfaitement organisée. La logique implacable des machines règne. Il est temps pour elles de s'élancer vers les étoiles, pour organiser le chaos galactique. Pour l'homme, la guerre est finie. Est-il toujours possible, dans le passé, de dévier la course du temps ?

Une couverture noire. Sur fond d'éclairs électriques rouges, deux demi-crânes s'affrontent. À ma droite, le sourire macabre d'un crâne métallique, l'œil rouge de la détermination braqué sur le lecteur : un terminator. À ma gauche, une visière cyclopéenne fend un casque non moins métallique ; seule émerge de ce heaume une bouche plissée en un sourire retournée, raide comme la justice : Robocop. Certes, cette couverture annonce une bande dessinée un chouia bourrin. En lettres capitales, le titre surplombe ces moitiés de visages : *Robocop versus Terminator*. Les amateurs de *Lady Oscar*, *Candy* et autres « Pikasseries » ont déjà passé leur chemin avec un haussement de sourcils incrédule. Les plus téméraires, feuilletant la bande dessinée, seront d'abord frappés par le trait nerveux et sec de Walter Simonson, rehaussé par des couleurs vives et agressives. Ensuite, par des BLAM ! BOOM ! ZAP ZAP ZAP ! CRASSSSSH ! qui parsèment la plupart des cases de ce comics illustrant le match titanesque annoncé par le titre ! Le dessinateur américain est en effet

LE VOYAGE DANS LE TEMPS. UNE AFFAIRE DÉLICATE. IMPRÉVISIBLE.

BACK TO BASIS

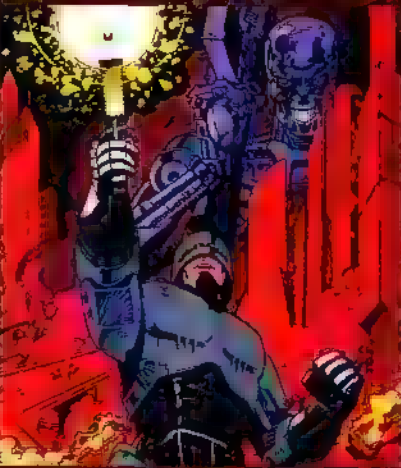
Vous avez passé les 20 dernières années dans un bunker en écoutant « Radio Classique » ? *Bambi* vous a traumatisé par sa violence ? Le film le plus récent que vous ayez vu est *Casablanca* ? Vous êtes secrétaire de rédaction ? Bref, vous ignorez tout de *Terminator* et de *Robocop*. S'impose une petite « mise au poing ».

1984. Un colosse musclé et nu surgit du futur en plein Los Angeles. C'est une machine programmée pour tuer : le Terminator. Sa mission : tuer Sarah Connor, serveuse dans un restaurant, car son fils à venir, John Connor, sera le chef de la résistance et permettra aux Hommes de vaincre les machines rebelles. James Cameron assène un thriller fantastique d'une efficacité redoutable, où Schwarzenegger assume pour la première fois le mauvais rôle. Les suites sortent à près de dix ans d'intervalle, déclinant le concept « il faut tuer John Connor... ».

passé maître dans l'utilisation des onomatopées, son graphisme précis qui ne laisse rien au hasard est connu et reconnu dans le monde entier

Et pourtant. Car il y a un « Et pourtant » Frank Miller est aux commandes du scénario Frank Miller, le génial auteur de *Dark Knight returns*, *Sin City*, *Dark Knight strikes back*, et autres aventures de Daredevil et Elektra. Le scénariste est familier du justicier de métal, puisqu'il était intimement mêlé

à l'écriture du scénario du film *Robocop 2*. Son script original est massacré par la machine d'Hollywood, mais quelques années plus tard, la maison d'édition Avatar acquiert les droits et lui permet d'adapter en comics ce que *Robocop 2* aurait dû être.



Dans un Detroit futuriste, Paul Verhoeven met en scène en 1987 les aventures d'Alex Murphy. Jeune policier exemplaire, Murphy est massacré par une bande de trafiquants. Il manquait justement au laboratoire de recherche un corps au cerveau intact pour tenter l'expérience Robocop : un robot policier intelligent. Lorsqu'il revoit ses bourreaux, la partie humaine de Robocop ressurgit. Les 3 épisodes indépendants de *Robocop* prennent place dans un univers sombre où la comédie noire, satire d'un monde ultra-violent, se mêle avec le drame de cet homme prisonnier d'un corps métallique.

LE CERVEAU DE ROBOCOP, CONNECTÉ À L'INTERNET, EST L'ÉTINCELLE QUI MET LE FEU AUX POUDRES ET RÉVEILLE LA CONSCIENCE DES MACHINES

Round one, fight !

Quelle est ici l'idée qui lui permet d'allier l'univers des deux films ? Dans *Terminator*, le système de défense intelligent Skynet, une fois activé, déclenche une apocalypse nucléaire pour se débarrasser de l'Homme. Dans *Robocop*, le policier Alex Murphy, atrocement mutilé par des criminels, devient la créature au nom éponyme : 50% homme, 50% machine, 100% flic. Dans *Robocop versus Terminator*, le

cerveau organique et mécanique de Robocop, connecté à l'Internet, est l'étincelle qui met le feu aux poudres et réveille la conscience des machines ; entre autres, le satellite de défense Skynet... Frank Miller inverse donc la chasse : il ne s'agit plus pour les terminators de renvoyer dans le temps un assassin afin d'éliminer un certain John Connor et de prévenir la victoire des hommes ; il s'agit pour les Humains d'envoyer un assassin dans le présent pour se débarrasser d'un certain Alex

Murphy, avant qu'il ne déclenche le soulèvement des machines

Mais il est trop tard ! Alex Murphy est déjà « recyclé » en un être pas si facile à abattre. Comment réagira-t-il s'il venait à connaître sa responsabilité dans le génocide de l'espèce humaine ?

Dès les premières pages, l'action démarre sur les chapeaux de roue pour une lutte absolument dantesque, jusqu'à un final apocalyptique ! Le lecteur se cramponne aux pages tandis que l'action va crescendo, atteignant un niveau épique rarement égalé. Le scénario n'est simple qu'en apparence : il est riche en rebondissements puisque Frank Miller ajoute une quatrième dimension à l'aventure : le temps. Le voyage dans le temps. Une affaire délicate. Imprévisible (L'auteur ne s'embarrasse pas de paradoxe. N'importe qui peut aller tuer sa grand-mère encore jeune fille : il disparaîtra purement et simplement après avoir commis son méfait.) Le temps est donc une véritable dimension supplémentaire au récit, et n'apporte aucune contrainte de cohérence. C'est un parti pris simple, mais diablement efficace. Et qu'importe ! Il s'agit de *Robocop versus Terminator*, le titre indique tout de même que l'extrême finesse restera au placard ! Ici les modifications du passé se propagent en vagues sur le flot du temps. Le présent est modifié par ces ondes successives, jusqu'à ce que la nouvelle réalité se stabilise. Dans ces conditions, comment vaincre définitivement un adversaire pouvant voyager dans le temps ?

Robocop versus Terminator est une mini-série de quatre fascicules de 22 pages. Ils sont disponibles en tomes séparés ou reliés, en version originale uniquement, chez Dark Horse.

Joël Bloch



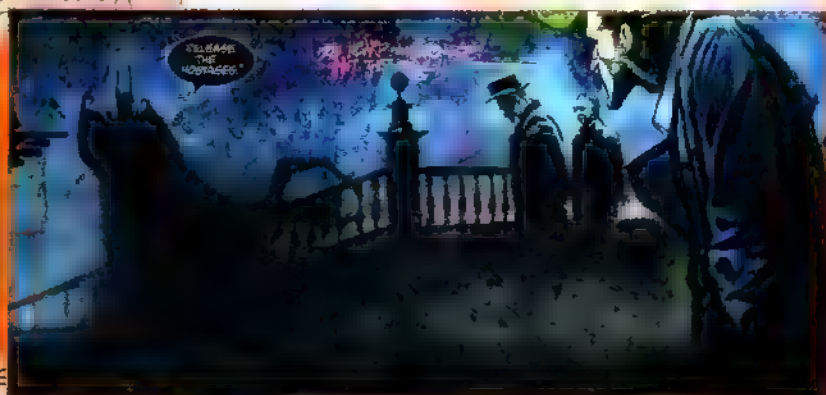
GRANT MORRISON

L'HOMME INVISIBLES



FIGURE DÉSORMAIS INCONTOURNABLE DU PETIT MONDE DES COMICS, GRANT MORRISON, CELUI-LÀ MÊME QUI VIENT DE FAIRE ENTRER LES X-MEN DANS LE XXIÈME SIÈCLE, EST TOUT SAUF LE PRODUIT D'UNE GÉNÉRATION SPONTANÉE. RÉVÉLÉ AU GRAND PUBLIC À L'ORÉE DES NINETIES PAR SON TRAVAIL POUR DC ET DC/VERTIGO, CE SCÉNARISTE PROLIFIQUE AFFICHE EN RÉALITÉ VINGT-CINQ ANS DE CARRIÈRE AU COMPTEUR.

SON HISTOIRE NE SERAIT-ELLE VRAIMENT QUE CELLE D'UN AUTEUR UNDERGROUND PEU À PEU RÉCUPÉRÉ PAR LE MAINSTREAM ? PAS SI SIMPLE.



Success story, Morrison style

Pour le jeune Grant, à l'époque pas encore sorti du système scolaire, tout commence à la charnière entre la fin des seventies et le début des eighties, période à laquelle il place ses premières œuvres dans des fanzines et chez certains micro-éditeurs. Lorsqu'il émerge de la small press britannique, c'est pour travailler pour Marvel UK, collaborant notamment à la célèbre revue *2000 AD*, ce qui le conduira finalement à traverser l'Atlantique. Enfin, façon de parler car cet Écossais pur jus vit encore aujourd'hui dans sa Glasgow natale. S'il débarque en Amérique, c'est par le travail, porté par cette vague de jeunes scénaristes britanniques qui, sur les traces du précurseur Alan Moore, déferle sur le marché US au tournant des années 90. C'est chez DC, avec un *Animal Man* furieusement anti-spéciste, que Morrison commence à faire son trou. Le succès



aidant, il passe bientôt sur *Doom Patrol*, un titre super-héroïque de seconde zone qu'il élève (à coup de bad guys déjantés et d'intrigues purement surréalistes) à la dignité de série-culte. Entre temps, il assoit définitivement sa notoriété grâce à la magistrale réussite de son *Arkham Asylum*, une très belle,

très sombre, très gothique et très intelligente graphic novel Batman illustrée par Dave McKean, dont il s'est vendu à ce jour plus d'un demi million d'exemplaires dans le monde. Un record. Morrison est lancé et ne s'arrêtera plus, publiant tous azimuts : chez DC (*Legends of the Dark Knight*, *Aztek*, *JLA*, *One Million*, *The Flash*), chez DC/Vertigo (*Sebastian O*, *The Mystery Play*, *Flex Mentalo*, *Kid Eternity*, *Kill your boyfriend*, *Swamp Thing*, *The Filth*) et chez Marvel (*Fantastic Four 1234*, *Skrull Kill Crew*, *Marvel Boy*, *New X-Men*) Tout ceci sans compter ses nombreuses activités annexes car, à l'instar de Clive Barker, Morrison est un artiste complet : musicien, écrivain, journaliste, scénariste pour le théâtre, le cinéma et la télévision, il sait tout faire et il a tout fait.

MUSICIEN, ÉCRIVAIN, JOURNALISTE, SCÉNARISTE POUR LE THÉÂTRE, LE CINÉMA ET LA TÉLÉVISION, IL SAIT TOUT FAIRE ET IL A TOUT FAIT.



MARVEL BOY

Noh-Varr est le prototype du jeune homme en colère tel que l'affectionne Grant Morrison. Très proche dans le physique et l'attitude du Jack Frost des *Invisibles*, autre énergumène notoire, ce *Marvel Boy* est un adolescent kree sorti d'une réalité parallèle. Craché sur Terre par les lames solides du Dr Midas, un psychopathe en quête de grandeur affublé d'une vieille armure d'Iron Man, notre jeune héros veut faire payer à l'humanité entière la mort de ses coéquipiers. Et le plus beau, c'est qu'il en a les moyens ! Dans cette trépidante mini-série de six épisodes, Morrison fait preuve à lui seul de plus d'inventivité que tout le staff de Marvel réuni durant les dix dernières années. À chaque page ou presque, une idée renversante : les Bannewmen, OGM décérébrés et sursaturés de pouvoirs, Hexus, la corporation vivante, Midas, drogué des rayons cosmiques qui renaît en Super Skrull amélioré, etc. Un véritable feu d'artifice !

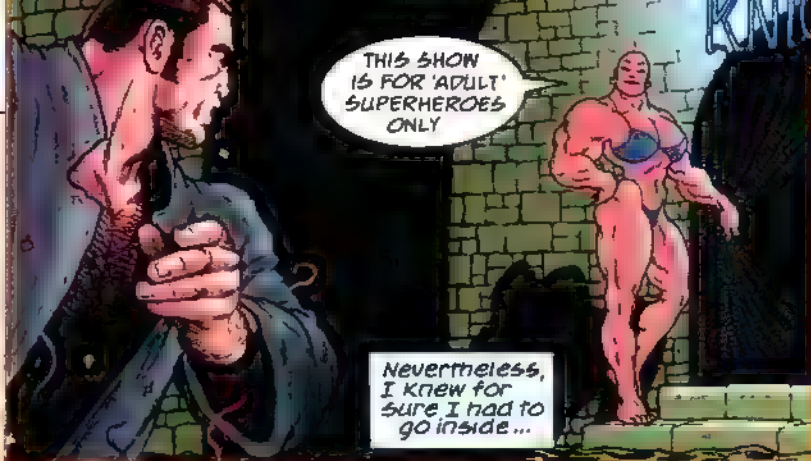


Déconstruisant la mythologie Marvel avec un sens certain de la mesure, Morrison donne à voir avec *Marvel Boy* ce que pourrait être le mainstream super-héroïque du troisième millénaire. Et franchement, ça donne envie ! Il est d'autant plus dommage que les mini-séries *Marvel Boy 2* et *3* ne soient plus à l'ordre du jour. Il faut dire aussi que si, dans le deuxième épisode de ses aventures, Noh-Varr rasait une bonne partie de Manhattan pour y inscrire un gigantesque « Fuck You » en lettres de feu, c'était bien avant le 9/11. Depuis, ce genre de débordements scénaristiques fait un peu désordre Outre Atlantique.



Postpunk vs postmodern

Mais quid des *Invisibles* ? Que les fans se rassurent, je ne les avais pas oubliés, je gardais juste le meilleur pour la fin ! Or donc, il advint qu'en 1994, Morrison se lançât dans ce qui reste à se jour son œuvre la plus ambitieuse et la plus



CES SUPER-ACTIVISTES NE SONT EN EFFET NI PLUS NI MOINS QUE DES HÉROS DANS LA PLUS PURE TRADITION AMÉRICAINE

aboutie, soit un comic book d'une soixantaine de numéros qui, plus que tout autre, a su capturer le zeitgeist de la décennie 90.

Mais *Les Invisibles*, matrice ultime de l'œuvre de Morrison, sont avant tout un catalogue exhaustif de ses références et de ses obsessions : hindouisme et vaudou, religion maya et Mythe de Etihku, conspirations gouvernementales et ovnis, drogues et pop music, occultisme et free style magick (Morrison est, comme Alan Moore d'ailleurs, un chaos magician pratiquant),



Situationnisme et gnosticisme, science-fiction et voyages dans le temps, revival disco et travestisme, etc., etc., etc. Mais de quoi ça cause exactement, demandez-vous ?

Pour faire simple, des aventures d'une équipe de super-héros relookés nineties et débarrassés des univers aseptisés auxquels on les confine habituellement. En lutte pour le contrôle de la réalité dans un monde qui progresse à grands pas vers

l'Apocalypse, ces super-activistes ne sont en effet ni plus ni moins que des héros dans la plus pure tradition américaine, costumes, pouvoirs, archenemies et origines secrètes à l'appui. Et que je sois damné si le couple King Robin n'est pas une démarcation du duo Cyclops+Phoenix sauce Claremont ! Alors, underground Morrison ? À voir la manière dont l'ensemble de son œuvre transpire d'un amour intense et sincère pour les super-héros, sans doute faudrait-il plutôt parler d'un scénariste talentueux mais décalé, qui a su utiliser à son avantage l'évolution récente du marché des comics pour passer des coulisses aux devants de la scène, une place qui lui revient de droit et qu'il a toujours aspiré à occuper

Johan Scipion / jscipion@free.fr



COMICS FOR THE MASSES

« FAITES-MOI CONFIANCE, CES X-MEN-LÀ NE RESSEMBLERONT À AUCUN AUTRE. ET POURTANT, JAMAIS VOUS N'AURIEZ PU LES IMAGINER AINSI. » C'EST PAR CETTE PHRASE QUE COMMENCE LE *MORRISON MANIFESTO*, UNE LETTRE DE ONZE PAGES QUI VALUT À L'AUTEUR DE PRENDRE LES COMMANDES DE L'UNE DES FRANCHISES DEVENUE, DEPUIS LA SORTIE DU FILM DE BRYAN SINGER, L'UNE DES PLUS LUCRATIVE DE MARVEL.

New Morrison

Morrison reprend les X-Men dans leur rôle de martyrs. Mutants dotés de pouvoirs extraordinaires, ils passent leur temps à sauver une humanité qui les hait, que ce soit par crainte ou par jalousie. L'arrivée de Morrison est brutale. Il s'inspire bien évidemment des éléments déjà en place, mais pour construire son X-univers à lui. Pour bien marquer la rupture ses X-Men deviennent les *NEW X-Men* : finis les collants et autres costumes, ses héros sont vêtus de cuir et portent un oldson noir barré d'un X jaune.

Tout va très vite. Morrison ne laisse pas le lecteur reprendre ses anciens repères. En quelques épisodes, seize millions de mutants sont tués, les X-Men révèlent leur identité au grand jour (enfin finis les déguisements d'enfants) et l'école du Professeur Xavier (le mentor des X-Men) devient un refuge pour tous les mutants pourchassés. Le lecteur est déstabilisé, grisé.



Un nouveau ton vient colorer la série, plus adulte, plus mature. Et Morrison d'y mettre sa patte : nano-sentinelles, la sœur jumelle psychique de Xavier, l'homosexualité du fauve, les déboires de Cyclope incapable de choisir entre sa femme (Jean Grey) et la Reine blanche. Cela n'empêche pas la série de donner dans la démesure, l'apocalypse.

Camisole de crasse

Loin des spôts et des mutants, Morrison replonge sous acide avec une nouvelle série anarchique et folle qui lui sert d'exutoire, étant un peu à l'étroit dans l'univers mainstream des X-Men. *The Filth* est un délire psychédélique où se mélangent plusieurs couches de rêves et de réalités. L'agent Slade, lui-même, ne sait plus où donner de la tête, pour peu qu'elle soit la sienne. Il fait partie de « La Main », une organisation chargée de veiller à ce que l'humanité ne voit que ce qu'elle est capable de voir. Notre société, notre imagination, nos fantasmes, nos névroses produisent une pollution psychique et organique, des résidus inconscients et pourtant tangibles, que nous refusons de voir pour ne pas devenir fou. Sous l'encre même du comic book se trouve un monde hallucinant et halluciné où des flics, en tenue orange et perruque verte

façon Warhol, pratiquent allègrement le sexe et le kung-fu, et tentent de se persuader qu'ils ne vivent pas dans un cauchemar peuplé de dauphins mutilés incapables de respirer sous l'eau. *The Filth* est le côté sombre des *Invisibles*. Loin de ces surhommes adeptes du sexotantrique et de la méditation bouddhiste sauvant le monde, *The Filth* explore toute la crasse que nous accumulons derrière nous.



Apothéose

Morrison s'en va. Son run sur les X-Men s'achève avec les quatre prochains épisodes de « Planet X ». Que va-t-il rester de son passage ? Malgré les révolutions et les révélations, on sent déjà une volonté (éditoriale ?) de remettre les choses à leur place pour assurer une continuité à la série. Espérons que les X-Men, qu'il a su faire passer à l'âge adulte, ne régresseront pas après son départ. Un départ qui saurait être que tonitruant si l'on en juge par les finaux de ses autres histoires (relisez donc *Animal Man* et *The Invisibles*).

Jérôme Martineau



EST-CE QUE
QUELQU'UN
L'ENTEND ?VENEZ
M'AIDER !

PAR PTTÉ !

PAR PTTÉ !

LE GENGIS KHAN !...

Universal War One.

Vaisseaux spatiaux, robots, informatique : la Science-fiction envahit les cases. Art populaire et littérature de l'imaginaire, la BD ne pouvait que s'emparer de ces thèmes. L'évolution de la représentation du futur en BD trahit un changement de rapport au progrès et un certain désenchantement du monde. BD, futur de l'inquiétude.

FUTUR ANTÉRIEUR

Un futur si ancien

La science-fiction est une vieille compagne de la bande dessinée. Le futur et le progrès technologique sont source d'émulation. Des auteurs populaires ne pouvaient y rester insensibles. Osamu Tezuka au Japon développe dès 1951 une histoire de robot avec *Astroboy*.

En Europe, le tres sage Hergé s'est aussi laissé tenter. Dans *Objectif Lune* et *On a marché sur la Lune* Tintin pose le pied sur la lune 18 ans avant Armstrong. Hergé prend résolument le parti du réalisme et cherche des solutions plausibles aux problèmes techniques soulevés par l'exploration lunaire. Il envisage l'accélération au décollage, l'échauffement à l'atterrissage et les déplacements en apesanteur. Grâce au whisky de Haddock, tout le monde sait qu'un liquide flotte sous la for-

me d'une sphère lorsqu'il n'est plus soumis à la gravité. Hergé va jusqu'à fonder un de ses ressorts dramatiques sur l'épuisement de l'oxygène qui oblige un des personnages à se sacrifier. Graphiquement, certains des dessins sont visionnaires. Hergé et son équipe ont mûrement réfléchi à leurs fonctions avant de dessiner les aménagements de la fusée et l'équipement d'exploration. Il envisage un progrès technique qui fait rêver l'Homme depuis toujours avec une certaine sérénité. Il est d'une génération qui croit au progrès tout en étant convaincu d'une certaine stabilité du modèle social. Peu avant, est venue des États-Unis une S.-F. plus délirante et picaresque. L'aventure est là, à chaque coin de galaxie dans un univers peuplé de races extra-terrestres, où s'affrontent des empires galactiques plus baroques les uns que les autres. Outre de nombreux romans, cette veine de « space opera » a inspiré la bande dessinée dès les années 30. *Buck Rogers* de Nowlan et Calkins emmène en 1929 le lecteur au 25ème siècle. Cette série crée une esthétique qui marquera longtemps le genre, de même que *Flash Gordon* d'Alex Raymond.

Une raisonnable méfiance

C'est la Seconde Guerre mondiale et l'arrêt de la parution de *Flash Gordon* en Belgique qui amène E.P. Jacobs à la BD. Il reprend en 1942 la série avant qu'elle ne soit définitivement interdite. En 1943, il crée le *Rayon U*, une histoire très inspirée par Alex Raymond. Hommes-singes, ptérodactyles et serpents géants se croisent dans cette fable de S.-F. où pointe le risque du nucléaire. Avec *Blake et Mortimer* Jacobs développe peu après son propre univers sans jamais renier la S.-F. Fasciné par le progrès technique, l'auteur

garde toutefois en mémoire la Guerre passée. Si son héros principal est un scientifique, le militaire Blake n'est jamais très loin. Jacobs aborde l'atome (*Le Secret de l'espion*), le voyage dans le temps (*Le Piège diabolique*), les ondes cérébrales (*La Marque jaune*) ou la robotique (*Les Trois formules du professeur Sato*) en envisageant la possibilité d'un mauvais usage de ces techniques. Pour autant, avec son ton très « british » et la rigueur réaliste de son dessin, Jacobs se refuse, lui aussi, à envisager les changements sociaux que pourraient générer le progrès. Il ne développe finalement pas tant un univers futuriste qu'un monde contemporain où la technologie ferait soudain un bond.

Forger le futur

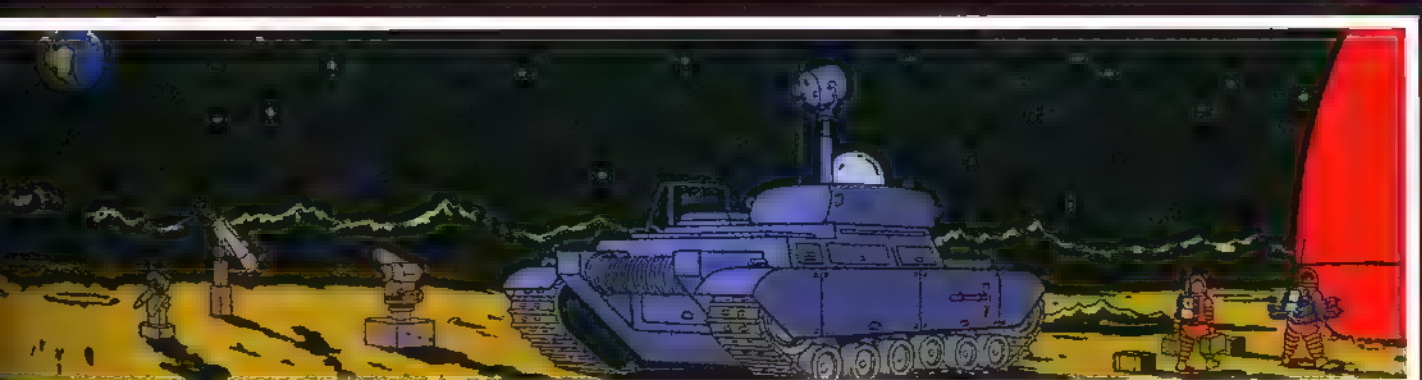
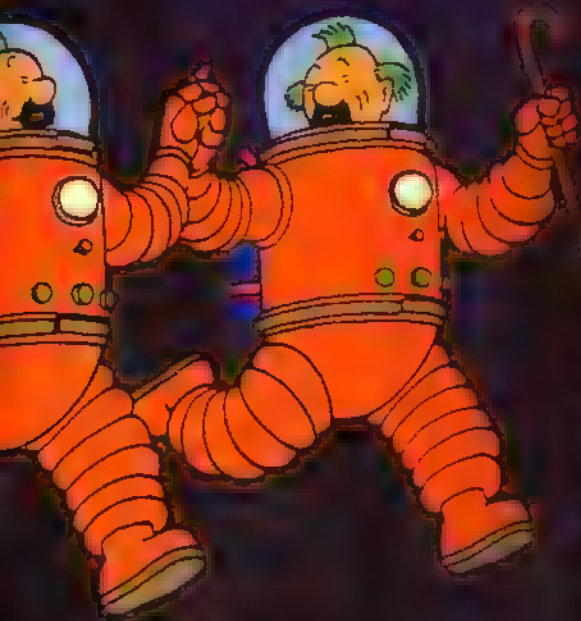
En Europe, à compter du début des années 1970, de jeunes auteurs renouvellent la bande dessinée. Avec *Métal hurlant* et *Pilote*, c'est la renaissance d'une BD adulte qui aborde librement tous les thèmes. Dans ce contexte de remise en cause, la science-fiction constitue un espace de liberté où des auteurs peuvent rompre avec la génération précédente et affirmer la fin d'un monde socialement stable. Le futur n'est plus seulement envisagé comme une succession de progrès techniques mais également comme une promesse de changements humains et politiques. Les inquiétudes demeurent globalement les mêmes – l'atome, la guerre, le totalitarisme – mais la réponse ne se situe plus dans une société stable et structurée.

La science-fiction permet d'envisager des mondes lointains, des futurs étonnants. C'est

l'occasion d'expériences graphiques étonnantes comme les décors cyclopéens de Druillet. Avec Jacques Lob, il imagine *Délius*, une « planète au cent mille plaisirs » où règne, le jeu, la débauche, la violence et les sectes. Avec *Les Mange-Bitume*, Lob associe cette fois à Bielza se place résolument sur le terrain politique : il imagine le développement d'une civilisation entièrement autoroutière. Un « avenir abominable » d'une crédibilité d'autant plus forte qu'il est construit sur la base d'une observation fine de la société d'alors et d'une simple extrapolation des tendances et discours de cette époque.

Encore une fois politique, mais encore plus pessimiste, Lob imagine en 1982 avec *Le Transparence* un huis clos haletant : tout ce qui reste de l'humanité est concentré dans un train au mouvement perpétuel qui traverse de fantomatiques paysages. Au sein du convoi s'est reconstruite une société en modèle réduit avec ses cercles de pouvoir et ses castes. Les gros plans de réalistes de Rockette, la tristesse des gris renforcent le côté oppressant et désespéré de ce récit qui constitue une analyse pertinente de l'homme et de la société. Avec un pessimisme en avance sur son temps.

Au Japon, l'ombre d'Hiroshima plane toujours. L'évolution brutale de la culture japonaise vers les valeurs occidentales moderne est parfois douloureuse. Comment interpréter les tirades d'*Albator* sur le courage et la liberté face à une société consumériste et ramollie ? Les robots géants font recette mais les menaces que le progrès fait peser sur la nature inquiètent.



On a marché sur la Lune

SILLAGE : UN SPACE OPÉRA EXTRA-TERRESTRE MAIS PLEIN D'HUMANITÉ

« Quand on a présenté notre projet initial à Guy Delcourt, il nous a vivement conseillé de plutôt développer une série de pur « space opéra ». Rien ne pouvait me faire plus plaisir car c'était vraiment ce que je voulais faire. » Depuis tout gamin, Philippe Buchet, dessinateur et co-scénariste de la série *Sillage* griffonnait sur des carnets des vaisseaux spatiaux, des personnages fantastiques, souvent inspirés de ses lectures, romanes ou BD. Et comme en album classique, il ne trouvait pas grand-chose à se mettre sous la dent, « hormis *Valérian* », il dévorait les *Pockets* italiens ou américains. Un vrai fan de S.-F.

Du coup, pour l'écriture du scénario, les rôles se sont répartis naturellement : « Jean-David [Morvan] est autonome pour tout ce qui touche au destin des personnages et me demande mon avis chaque fois que la question est plus technique. » Pour un dessinateur imaginaire, la science-fiction constitue un champ de créativité sans limite. Même si les idées premières viennent souvent de la réalité : « Pour les habits, je compulse pas mal de magazines de mode et m'inspire souvent de modèles avant-gardistes (...) Et pour les personnages extra-terrestres, je pars souvent d'insectes photographiés en gros plan. » Partir du réel pour créer un univers inédit qui nous ramène en fait à nous-mêmes... Un bien bel itinéraire pour des auteurs inspirés.

Y.H.

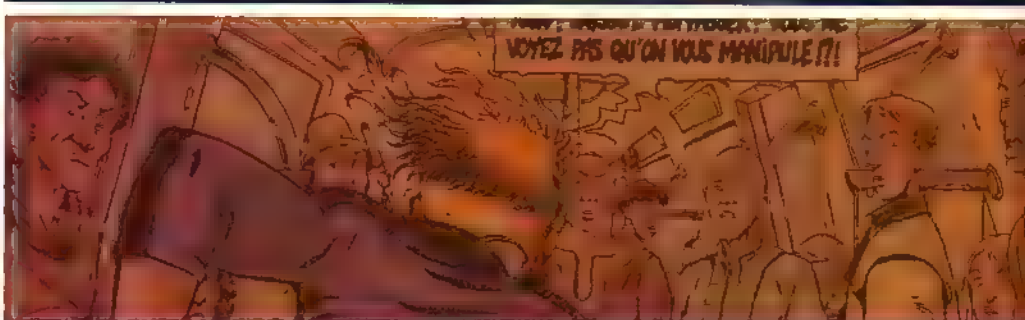
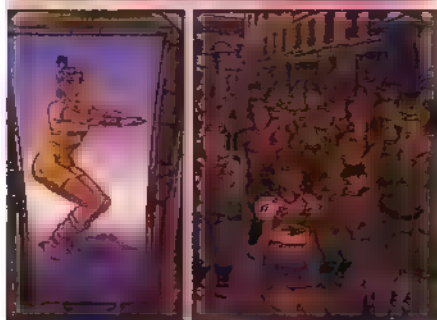
Futur incertain

Dans les années 1980, si la découverte des espaces intersidéraux continue de fasciner, de nouveaux champs d'exploration s'imposent tels que l'informatique ou les sciences du vivant. Avec les manipulations génétiques, la pollution, le monde apparaît plus que jamais incertain. Politiquement, socialement ou techniquement, il est de plus en plus risqué d'anticiper notre avenir.

En littérature puis en BD, cette vision pessimiste du futur proche s'est logiquement imposée. L'informatique et les mondes virtuels

côtoient une société au délabrement rapide et inéluctable. Les biotechnologies permettent la création d'hybrides et remettent en cause la définition de l'humain. L'idéal démocratique se fissure face aux inégalités, laissant le pouvoir aux corporations ou aux dictatures. Ce mouvement « cyberpunk », ce « no future » en science-fiction, se ressent dans les albums que Bilal scénarise lui-même, de *La Foire aux immortels* à *32 décembre*. Il est renforcé par de nombreuses influences japonaises, dont *Akira* ou *Ghost in the shell*.

Graphiquement, l'esthétique des mangas prend le dessus. Dans *Eden* de Hiroki Endo, un virus



sans doute d'origine militaire – déstabilise le monde. Les héros cherchent à survivre dans un monde déchiré entre diverses factions. Les hommes se font greffer des membres artificiels ou des interfaces d'ordinateurs pour devenir des super-tueurs. La drogue est source de pouvoir. Avec *La Transgénèse*, Anne Ploy initie un projet monumental qui, en 4 cycles (avec autant de dessinateurs), explore les évolutions qui devraient marquer notre futur : toute-puissance de l'informatique, dérive des biotechnologies, pouvoir des sectes... Un propos ambitieux, des histoires bien menées et plutôt crédibles, y compris dans leur traitement graphique. On suit avec plaisir l'évolution des personnages au fil des 20 années du récit. Simplement, les problématiques abordées semblent trop vastes pour être pertinemment questionnées.

Anticipation mais pas trop!

Les idées les plus novatrices, les albums les plus intéressants ne se projettent pas au-delà du 21^{ème} siècle. Ainsi en est-il de *Péché mortel* ou de *Double Jeu* où Toff, le scénariste, met en scène des questions qui nous

sont contemporaines : un virus cousin du Sida dans *Péché Mortel*, le clonage dans *Double Jeu*. Il prend le temps de développer son analyse, d'examiner les impacts sociaux du phénomène, les conflits d'intérêts, les cas de conscience.

Alvin Norge, de Chris Lamquet, privilégie l'aventure. Mais extrapole audacieusement les tendances actuelles. Alvin Norge est un jeune informaticien (entre artiste et apprenti-sorcier) qui se retrouve aux prises de sectes, de virus informatiques et d'un enfant cybernétique dont il serait le père... La lecture de ces albums requiert une bonne dose de concentration. Mais c'est pour pénétrer un univers bien construit : des personnages plus vrais que nature, des intrigues complexes et prenantes et un traitement graphique alliant bases classiques et traitements informatiques. Dans un esprit assez proche, *Bird de Trillo* et *Bobilla* et *Avatar* d'Aguilera et Fonteniz

valent également le détour.

Encore une secte, mais cette fois au Japon avec le remarquable *20th Century boy*. Une série qui fait froid dans le dos tant son intrigue semble plausible : avec trois fois rien, sur la base d'un simple délire d'enfants, un homme déterminé pourrait soumettre le monde à son bon vouloir. On y croit et on tremble pour notre humanité.

Les œuvres moins ancrées dans la réalité d'aujourd'hui ressemblent souvent à un empilement de thèmes régulièrement recyclés. L'apocalypse sert le plus souvent de prétexte commode à faire table rase du passé et à créer des situations propices à l'aventure la plus musclée ou la plus débridée. L'Heroic fantasy est passée par là ! Heureusement, certains auteurs comme Buchet et Morvan avec *Sillage* parviennent encore à construire des aventures loin de nos repères terrestres tout en questionnant habilement le lecteur sur son monde contemporain et des phénomènes tels que le respect de la biodiversité, le terrorisme, la corruption. Récréatif mais pas sans fondement.

Le « Space opéra » a toujours ses adeptes et la conquête spatiale suscite toujours de belles histoires telles que *UW One* de Bajram, côté Europe, ou *Planètes* de Yukimaru, côté Japon. Mais l'exploration de mondes nouveaux se tourne désormais plus vers l'intimité d'un petit groupe d'hommes que vers la transposition de problèmes de société actuels ou l'impact de l'évolution de la science. Ainsi *Aldebaran* ou *Bételgeuse* de Léo plongent-ils de petits groupes d'explorateurs dans des univers inconnus et, s'appuyant sur un remarquable réalisme graphique et psychologique des personnages, analyse leur cheminement, leurs attitudes.

S'il faut en croire la BD, le 21^{ème} siècle sera sombre, très sombre. Pourvu qu'elle se trompe. Mais le 11 septembre et les nouvelles incertitudes du monde ne vont pas contribuer à endiguer cette vague de pessimisme.

Gwaël Bernicot et Vincent Henry

L'UCHRONIE, L'AUTRE JEU DU TEMPS

L'anticipation aborde le temps de façon « verticale » en cherchant à prolonger les tendances actuelles pour déterminer le futur plus ou moins lointain. Les littératures de l'imaginaire ont également exploré le temps de façon « horizontale ». Philip K. Dick dans le roman *Le Maître du haut château* raconte une histoire se passant dans les années 1960, dans un monde qui ne se distingue de notre que par une seule hypothèse : l'axe a gagné la Seconde Guerre mondiale. L'uchronie mêle la notion d'utopie et celle de temps. Elle présente un monde parallèle, très proche du nôtre, le subtil décalage permettant les plus intéressantes mises en abîme.

La bande dessinée est adepte de ces univers parallèles qui se rattachent à une époque historique tout en introduisant un décalage. L'uchronie en littérature structure le récit et sert le propos. En BD il s'agit plutôt de créer des télescopes graphiques pour des ambiances visuelles uniques.

Les *Cités obscures* présentent un monde qui, dans son architecture, ses vêtements, est très proche de notre époque moderne (16^{ème} au 19^{ème} siècle). Ce monde est structuré par un réseau de cités dans une ambiance Kafkaienne.

Dans *La Ligue des gentlemen extraordinaires*, Moore et O'Neill dépeignent une époque victorienne délirante où l'on croise Némoto, l'homme invisible, docteur Jekyll, Alan Quatermain et un ancêtre de James Bond. Dans le Londres de Jack l'éventreur une guerre des gangs déchire les Chinois et le East end pour le contrôle d'une arme volante.

Ce dernier exemple est significatif d'un engouement pour le 19^{ème} siècle. Époque fascinante mêlant archaïsme et modernité, ce siècle ouvre des perspectives esthétiques. Propice à l'aventure échevelée, l'époque se prête à toutes les déformations. On peut aujourd'hui parler d'un courant « Steampunk », mêlant Angleterre victorienne ou Second Empire français avec des délires technologiques ou fantastique. Si Charles Babage avait réussi.

G. B.





EN CETTE TRÈS RAISONNABLE ET TRÈS SÉCURITAIRE ÉPOQUE, UN PEU D'HUMOUR ET DE TRANSGRESSION FONT DU BIEN.

HEUREUSEMENT, LES BD SUR LA MOTO EXPRIMENT AVEC HUMOUR UN CERTAIN ANTI-CONFORMISME. ELLES RAPPELLENT LE PLAISIR DE ROULER À MOTO, SANS CARROSSERIE QUI PROTÈGE DU DANGER MAIS AUSSI ISOLE DES AUTRES ET DU MONDE. QUATRE AUTEURS DE BD ENLÈVENT LEUR CASQUE.



Une bande de blousons noirs

Christian Debarre (Bar2), Margenn et Coyote ont un point commun : les motos sillonnent leurs planches. Christian Debarre, créateur du *Joe Bar team*, croque avec humour les aventures d'une bande de motards allumés qui gravitent autour du bar de Joe. Chez Margenn, motos et cyclos font partie du décor, de l'univers de *La Bande à Lucien*. Il a finalement dessiné des histoires entièrement consacrées à la moto : « j'ai mis un certain temps avant de venir à la moto comme sujet principal de mes histoires. Le *Joe Bar Team* a lancé la mode. » Coyote chronique la vie d'une petite famille dans une banlieue pavillonnaire... sauf que Papa, Maman et Little Kevin roulent tous en Harley et font partie d'un club de gros barbus reconvertis dans la sécurité. Quant à *Mammoth et Piston*, ils cultivent aussi style Harley et biscotos.

**QUATRE AUTEURS,
QUATRE VISIONS DE LA MOTO.**

À ce trio, il faut rajouter Ptiluc. Il compose ses séries animalières entre et pendant ses voyages au long cours au guidon de sa moto. On lui doit également *l'histoire du P'tit Crétin qui voulait une grosse moto*. Dans ce récit autobiographique il raconte comment le cycliste renversé par un camion qu'il était, est devenu dessinateur motard.

Quatre auteurs, quatre visions de la moto. Pour Christian Debarre, c'est la vitesse et la performance, avec une première 650 Kawasaki en 1978 et une brève carrière de pilote (Coupe Kawasaki en 1978 et Coupe Yamaha en 1980). « De beaux souvenirs de fractures », commente-t-il. Coyote est très attaché au mythe des grosses américaines de Milwaukee. Il en possède lui-même quelques-unes. C'est la nostalgie qui guide Margenn qui possède une demi-douzaine de motos. Une mobylette Flandria rouge avec selle léopard orne également le mur de son atelier. Il conduit régulièrement un trail Yamaha XT 500 « acheté neuf il y a 22 ans » ou une BMW R100 RT transformée en « Ratbike » de mauvais garçon : carénage démonté, peinture noire mate et selle monoplace. Quant à Ptiluc, il pratique la moto au long cours sur des engins équipés pour le tour du monde par la piste : gros réservoir et roues à tétine.



Pour Christian Debarre : « Il y a une part d'autobiographie dans le *Joe Bar Team*. Il y a deux manières d'envisager la moto : de façon sportive en recherchant la performance et la com-

rock, la moto, la BD font partie de la même image de jeunesse des années 70 80. Aujourd'hui, la moto a vieilli. Tout le monde peut faire de la moto, même des sexagénaires. Les motos sont confortables et fiables, freinent bien, sont souples. À l'époque, la moto était pour les jeunes, pour ceux qui n'avaient pas les moyens de se payer une voiture. La révolution, ça a été l'arrivée des japonaises dans les années 70. Malgré tout, la moto garde cette image de jeunesse. BD, moto et rock, sont les facettes d'un même univers. Le mien. ».

Ptiluc raconte comment il s'est payé sa première Honda CB 500 Four en ... 1976, une des toutes dernières de cette série mythique.

Les côtés pratiques en milieu urbain sont évoqués mais le plus important, c'est le rêve.

Pour Margerin, la moto marque son attachement à une époque et une culture. « Le



Récompense d'une première année de véto, peu avant l'abandon des études pour le crayon et le voyage.

L'univers moto en général et la presse moto en particulier aiment le dessin et la BD et ont adopté leurs dessinateurs. Aujourd'hui, pas de magazine sans strip ou sans dessin humo-

Christian Debarre, créateur du Joe Bar Team répond à Calliope.

Calliope : Comment est né le Joe Bar Team ?

Christian Deburge : Je commençais à pas mal dessiner, je connaissais la moto, j'avais un passé de pilote et des souvenirs avec les copains de quartier, mais le déclic c'est que je me suis mis à rouler beaucoup sur route avec l'équipe de Moto Journal. Marre de la pub, envie de reconnaissance ? J'ai commencé les premières planches de Joe Bar Team.



C. : Votre succès a-t-il créé un genre ?

CA : Je suis très loin d'avoir fait les premières BD sur les motos. Degotte avait publié *Les Motards* et Graton donné une série à Julie Wood. Il faut reconnaître que Julie Wood, ce n'était pas excellent et que *Les Motards* se destinait plutôt à un jeune public. Margerin, Péluc et moi utilisons un autre langage, plus adulte, peut-être plus intéressant.

C. : Cela tient à la dimension humoristique ?

C.B. : Avant, lorsqu'on évoquait la moto, c'était quelque chose d'un peu sinistre, noir, héroïque. Mais il y a chez les motards de l'humour, du pittoresque, une psychologie intéressante. Mes motards sont un brin écerelés et fanfarons, ils ont peur, en même temps, ils sont capables de prouesses. C'est ce qui m'attirait.



ristique. Ptiluc a régulièrement collaboré à *Moto magazine*, publiant des chroniques graphiques et humoristiques, allant des conseils pour parcourir l'Afrique aux considérations sur l'évolution de « l'univers motard ».

La presse moto, Christian Debarre est tombé dedans quand il était petit. Il a débuté sa carrière en 1977 à *Plein pot*, un magazine moto entièrement illustré. L'expérience ayant tourné court, le dessinateur se tourne vers la pub mais renoue assez vite avec la presse spécialisée à *Moto Journal*. Dans les années 80, il y



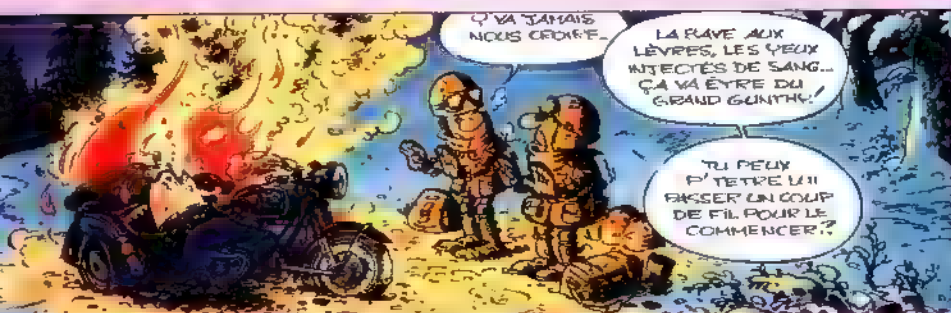
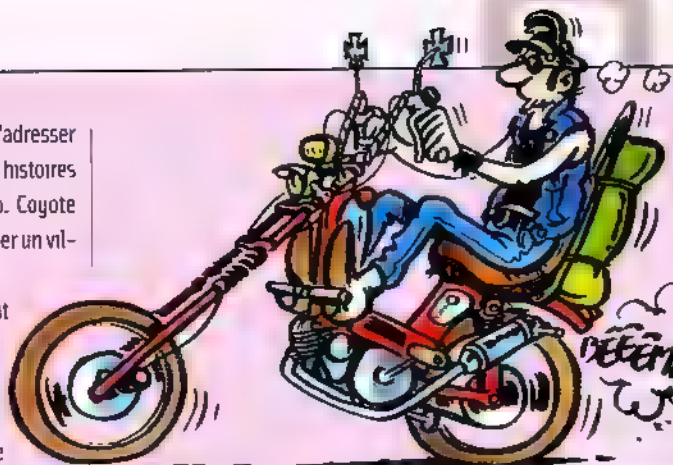
travaille comme illustrateur mais participe aussi aux essais. « Quand il y avait des essais, je donnais un coup de main. C'était une équipe gémale. J'ai beaucoup roulé à cette époque et j'ai découvert que la moto, ce n'est pas que la vitesse et la performance ». C'est dans les pages de *Moto Journal* qu'est né le *Joe Bar team*.

D'autres auteurs font aujourd'hui leurs armes dans la presse moto.

Ses histoires sur la moto ont valu à Franck Margerin d'être adopté par le milieu motard : « Je me suis ensuite trouvé embarqué dans des plans motos. On m'a invité un peu partout,

Aucun de ces auteurs ne souhaite s'adresser qu'aux motards. Philuc développe des histoires d'animaux sans référence à la moto. Coyote utilise l'univers des bikers pour recréer un village d'irréductibles Gaulois.

Margerin a développé un univers dont la moto n'est qu'une facette. « Un jargon motard existe, c'est certain. Il donne de la crédibilité pour le lecteur motard. En même temps, je ne veux surtout pas me couper des autres lecteurs. Dans *Week-end motard*, Lucien et ses copains ne sont pas de vrais motards. Ils



« J'AI TOUJOURS FAIT EN SORTE QUE L'HISTOIRE SOIT COMPRÉHENSIBLE PAR TOUS ». — BAR2

j'ai été au Bol d'or. ». Quel pot d'aller au Bol ! Seul Coyote semble se tenir à l'écart du monde motard. Membre de la rédaction de *Fluide Glacial*, il évoque plus facilement l'influence de *Gothic* ou d'*Uderzo* que l'univers de la moto. Pourtant, ses BD seraient elles les mêmes sans messieurs Harley et Davidson ?

Et le lecteur sans casque ?

Pour ces BD, la question se pose de savoir si le lecteur non motard aura poursuivi sa lecture.

veulent le faire croire mais ce sont plutôt des « blaireaux ». En les suivant dans leur premier plan moto, on découvre l'univers motard. Les motards se retrouvent dans une ambiance familière, les autres s'amusent de la découverte. » Christian Debarre développe un graphisme très influencé par Franquin, un maître pour lui, mais ses albums restent très « typés ». Il s'en défend : « Dans mes albums, dans un souci de réalisme et d'authenticité, le langage motard des Seventies est restitué tel quel. Pour autant, j'ai toujours fait en sorte que l'histoire soit compréhensible par tous. »

A TOC DANS LE SILLAGE DU JOE BAR TEAM !

Christian Debarre a créé le *Joe Bar Team* dans un premier album paru en 1990 sous le pseudo de Bar2. Cette première histoire se déroule en 1975 avec au générique : Edouard Bracame, Jean Manchzeck, Jean Raoul Ducable et Guido Brasletti. Le succès est immédiat mais BAR2 annonce... qu'il arrête ! Fane reprend la série, situe l'action 15 ans plus tard et rajoute trois personnages de la jeune génération : Jérémie Lapurée, Paul Posichon et Pierre Leghnome. Le succès se confirme et sortent successivement les tomes 2, 3 et 4. En 1998, Bar2 reprend le crayon pour l'*Encyclopédie de la moto*. Il décide un peu plus tard de tenter de sortir un tome 5. Il serait imminent !

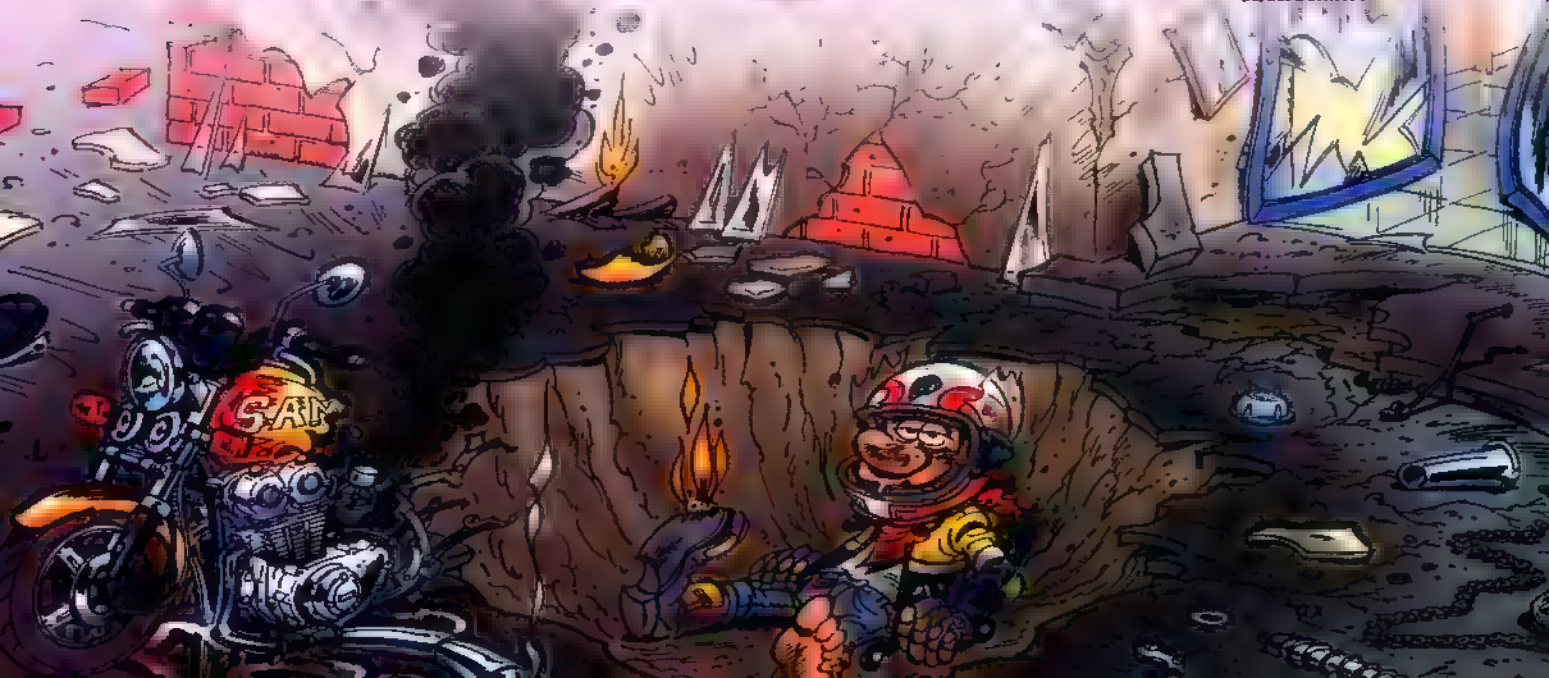
Mais d'autres dessinateurs ont suivi le duo Bar2/Fane. Batem, Colman, Mo/cdm et Madeline créent *Sam Speed* aux éditions La Sirène. L'humour est très motard, le dessin très influencé par Franquin. *Sam Speed* est un journaliste moto en perpétuelle rivalité avec Spot, son photographe conducteur de scooter. Outre-Rhin, Holger Aue crée *Motomania*. La série sera reprise dans *Moto Journal* (tiens donc !) avant d'être publiée par Albin Michel. Le dessin est moins soigné mais plus personnel. L'ambiance germanique change un peu.

Le *Joe Bar Team* est une véritable référence chez les motards. Une multitude de produits dérivés ont été développés, pour le casque, le blouson, la moto ou la table de nuit. S'il n'est pas certain que la moto influence la BD, la BD influence bien la moto.

On ne peut pas parler de « BD pour motards » :

« Franquin n'a jamais souhaité faire une BD pour garçons de bureau, ni Morris une BD pour cow-boys », conclut Christian Debarre.

Guyuel Bernicot



BIBLIOGRAPHIE

PORTRAIT

ENKI BILAL

- *Cris Universals* (recueil épuisé), Humanoïdes associés
- *Mémoires d'outre-espace* (histoires courtes), Humanoïdes associés
- *Mémoires d'autres temps* (histoires courtes), Humanoïdes associés
- *La Foire aux immortels*, Humanoïdes associés
- *La Femme piège*, Humanoïdes associés
- *Froid Équateur*, Humanoïdes associés
- *La Trilogie Nikopol* (intégrale), Humanoïdes associés
- *Le Sommeil du monstre*, Humanoïdes associés
- *32 décembre*, Humanoïdes associés
- *L'État des stocks millénaire* (quatrevingt-dix-neuf), Humanoïdes associés
- *La Croisière des oubliés*, avec Pierre Christin, Humanoïdes associés
- *Le Vaisseau de pierre*, avec Pierre Christin, Humanoïdes associés
- *La Ville qui n'existait pas*, avec Pierre Christin, Humanoïdes associés
- *Légendes d'aujourd'hui 1975-1977* (intégrale), avec Pierre Christin, Humanoïdes associés
- *Les Phalanges de l'Ordre noir*, avec Pierre Christin, Humanoïdes associés
- *Partie de chasse*, avec Pierre Christin, Humanoïdes associés
- *Cœurs sanglants et autres faits divers*, avec Pierre Christin, Humanoïdes associés
- *Exterminateur 17*, avec Jean-Pierre Dronnet, Humanoïdes associés
- *Images pour un film* (« La Vie est un roman », Alain Resnais), avec Jean-Marc Thévenet, Dargaud
- *Le Sarcophage*, avec Pierre Christin, Dargaud
- *Los Angeles - L'étoile oubliée* de Laurie Bloom, avec Pierre Christin, Autrement
- *Nors-jeu*, avec Patrick Cauvin, Autrement
- *Tykho Moon - livre d'un film*, avec Franck Renaud & Vêlens, Christian Desbois éd
- *Un siècle d'amour*, avec Dan Franck, Fayard

INCONTOURNABLE VALÉRIAN

Valerian, 18 albums, scénario de Christin, dessins de Jean-Claude Mézières, complétée par quatre albums d'Autour de Valerian : *Les Habitants du ciel*, de Christin et Mézières ; *Mon cinquième élément*, de Mézières ; *Par les chemins de l'espace*, Christin et Mézières ; *Les Extras de Mézières 1*, scénario et dessin de Mézières

ESQUISSE ALESKA GAJIC

- *Le Fléau des Dieux* (3 tomes), avec Valérie Mangin, Solen

PORTRAIT

TSUTOMU NIHEI

- *Blame* (9 tomes), Glénat
- *Noise* (1 tome), Glénat

INCONTOURNABLE ALBATOR

- *Capitaine Albator*, le pirate de l'espace (5 tomes), Leiji Matsumoto, Kana

ESQUISSE PLANETES / EDEN

- *Planètes* (3 tomes), Yukimura, Génération Comics
- *Eden* (7 tomes), Endo, Génération Comics

PORTRAIT

GEOF DARROW

- *Bourbon Thret*, Delcourt
- *Hard Boiled*, avec Frank Miller, De court
- *Big Guy*, avec Frank Miller, Delcourt



INCONTOURNABLE ROBOCOP VS TERMINATOR

- *Robocop VS Terminator*, Miller & Simonson, Dark Horse

ESQUISSE GRANT MORRISON

- *Animal Man*, avec divers artistes, DC Vertigo
- *Doom Patrol*, avec divers artistes, DC Vertigo
- *The Invisibles*, avec divers artistes, DC Vertigo
- *Arkham Asylum*, avec Dave McKean, DC
- *Mystery Play*, avec John J. Muth, DC

- *Marvel Boy*, avec J. G. Jones, Marvel
- *Fantastic Four 1234*, avec Jae Lee, Marvel
- *Flex Mentallo*, avec Frank Quietly, DC Vertigo
- *JLA Earth 2*, avec Frank Quietly, DC
- *The Filth*, avec Chris Weston, DC Vertigo
- *New X-Men*, avec divers artistes, Marvel

ANTICIPATION

- *Astro Boy*, Tezuka, Glénat manga
- *Les Aventures de Tintin* : Objectif Lune et On a marché sur la lune, Hergé, Casterman
- *Buck Rogers*, Nowlan et Calkins, éd. Pierre Horay
- *Flash Gordon*, Alex Raymond, Futuropolis
- *Le rayon U*, et la série Blake et Mortimer, E. P. Jacobs, Blake et Mortimer éd
- *Akira*, 14 tomes, Otomo, Glénat manga
- *Ghost in the shell*, animé manga, Mamoru Oshii, Kana
- *Eden*, 7 tomes, Hiroshi Endo, Génération comics
- *Les cités obscures*, 13 tomes, Schutten & Peeters, Casterman
- *La ligue des gentlemen extraordinaires*, O'Neill & Moore, USA
- *Lone Sloane : Delirius*, Druliet & Lob, Albin Michel

- *Amenophis IV* (3 tomes), Le Roux, Manchut & Dieter, Delcourt
- *UW One* (4 tomes), Bayram, Solen
- *Bird* (2 tomes), Bobillo & Trillo, Erko
- *Avatar*, Fontenay & Aguilera, Erko
- *Aldebaran* (4 tomes), Leao, Dargaud
- *Betelgeuse* (3 tomes), Leao, Dargaud

INFLUENCE CROISÉ LA MOTO À FOND LA GOMME

- *Little Kevin*, 6 tomes, Coyote, Fluide Glacial
- *Mammoth et Piston*, 3 tomes, Coyote, éditions de La Tour
- *20 ans de moto, dans la série : les dossiers du cycliste*, Coyote, Le Cyriste
- *Joe Bartheau*, 5 tomes, tome 1 par Bar2, tomes 2, 3, 4 et 5 par Fane. La série comprend également : *L'Encyclopédie imbécile de la moto*, Bar2 & Bault, Vent d'Ouest
- *Lucien*, 8 tomes, Margerin, les Humanoïdes associés
- *Momo le coursier*, Margerin, Albin Michel
- *Franck Margerin présente Franck Margerin*, Margerin, les Humanoïdes associés
- *Ptiluc, Les Mémoires d'un motard*, 3 tomes, Albin Michel
- *Sam Speed, tome 1 : Gaz à tous les étages*, collectif, La Stréne
- *Aue, Motomania*, 3 tomes, Albin Michel
- *Desert, Phil Traere*, 3 tomes, Marsu Productions

CONSEIL DE PRO : EMMANUEL LEPAGE

- *Névé* (5 tomes) avec Dieter, Glénat
- *La terre sans mal*, avec Anne Sibran, Dupuis
- *Alex Clement est mort*, avec Delphine Rieu, Vents d'Ouest
- *Carnets de Voyage* (2 tomes), avec Nicolas Michel, Casterman

PREMIER ALBUM VANYDA

- *L'année du Dragon*, avec François Duprat, Carabas

CINÉ / ANIM : STUDIO KLASKY CSUPO

- *Les Razmoket, le film*
- *Les Razmoket à Paris*
- *La famille Delajungle*
- *Les Razmoket rencontre les Delajungle*

INFOGRAPHIE

- *Judge Dredd*

CE PRINTEMPS EST PARU CHEZ MOSQUITO UN OUVRAGE PASSIONNANT DE THIERRY GROENSTEEN CONSACRÉ AUX VISAGES EN BD : *LIGNES DE VIE, LE VISAGE DESSINÉ*. UNE ANALYSE THÉORIQUE ET DES TÉMOIGNAGES QU'IL ÉTAIT INTÉRESSANT DE CONFRONTER À L'EXPÉRIENCE D'EMMANUEL LEPAGE, CRÉATEUR AVEC DIETER D'UN NÉVÉ AUX VISAGES SI ÉMOUVANTS.

LES LIGNES DE VIE DE NÉVÉ

Parler avec son visage

Emmanuel Lepage : Dans *Névé*, le travail sur les visages constituait pour moi un véritable défi donc ma motivation principale. Avec Dieter, on avait imaginé que Névé, le personnage principal, serait extrêmement silencieux. Il devait donc essentiellement s'exprimer par son visage...

« LA REPRÉSENTATION DU VISAGE (...) EST LE MOTEUR PRINCIPAL DU DESSINATEUR. » — JOANN SFAR

Le modèle, gage de vérité

EL : Pour relever cette gageure, j'ai senti le besoin de m'inspirer d'une personne existante. Le fils d'amis a accepté d'être mon modèle. Je lui racontais l'histoire scène par scène, la lui jouais puis lui demandais à son tour de l'interpréter pendant que je crayonnais sur un carnet ou prenais des photos. Ensuite je retravaillais ces documents sur ma planche.

IL EST IMPORTANT « DE REVENIR À LA PHOTOGRAPHIE ET AU CROQUIS D'APRÈS MODÈLE POUR BRISER L'EFFET DE SYSTÈME ».

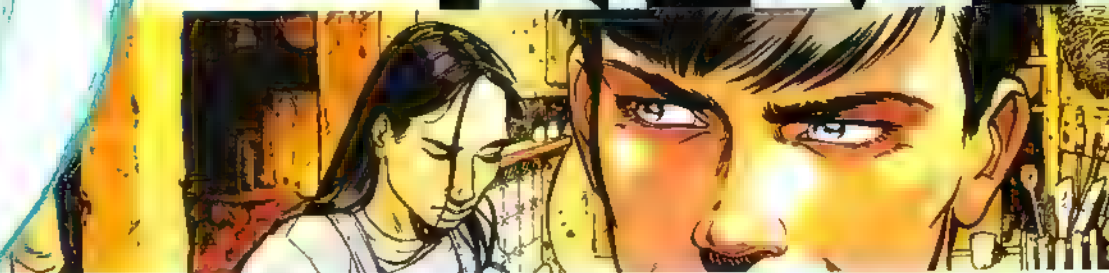
— FABRICE NEAUD

Entre ce garçon et moi s'est installée une très forte relation. Le voir jouer Névé me permettait d'investir intimement le personnage. Névé était pour moi une sorte de double idéal, de miroir. Il a également dû l'être pour ses lecteurs puisqu'aux dédicaces, les jeunes adultes que je rencontre me parlent plus souvent d'eux que de l'album.

Pour aucun autre de mes personnages, je n'ai été aussi loin. Toutefois, je pars généralement de personnes réelles que je combine. Au moment de donner un visage à un caractère, je me demande à qui il me fait penser dans mon entourage, afin de le construire sur cette base. Ce peut être un simple détail. Par exemple, pour le père de Névé, je suis parti du petit sourire méprisant du chanteur des A-ha.

L'imaginaire ramène à soi

EL : Dans mon prochain album, *Muchachos* (à paraître en 2004 chez Aire Libre), j'ai imaginé de toutes pièces le personnage de Gabriel. Je le regrette car je trouve que je le possède moins bien. Et au final il me ressemble beaucoup. Et pas seulement parce que j'utilise assez souvent un miroir pour y observer mes propres expressions. Si on n'est pas tenu par un élément réel, on a tendance à calquer ses propres expressions sur ses personnages, même si en fait ils ne nous ressemblent pas, ni de traits, ni de caractère.





« LE MIME SUR MON PROPRE VISAGE NE PEUT PAS ÊTRE D'UN GRAND SECOURS QUAND IL S'AGIT DE DESSINER UNE AUTRE PERSONNE DONT L'EXPRESSION SERAIT SINGULIÈRE ET DIFFÉRENTE DE LA MIENNE ».

Observer, crayonner pour éviter les stéréotypes

EL : Travailler d'après nature évite de tomber dans les stéréotypes, oblige à briser les codes habituels de représentation. Réaliser des croquis préparatoires permet de donner de l'humanité, de l'authenticité au personnage. En cela, j'admire le travail d'Emmanuel Guibert : son vocabulaire de formes, de visages, est extrêmement riche. Il chope des expressions qui ne peuvent qu'être le fruit de son observation. On sent qu'il a beaucoup croqué le réel. D'ailleurs *La Campagne à la mer* paru chez Ouest France est le plus beau carnet de croquis que j'aie lu récemment.

« SI JE LAISSE FAIRE MA MAIN, TOUS MES VISAGES SONT BÂTIS DE LA MÊME FAÇON. IL ME FAUT DONC FAIRE UN EFFORT PARTICULIER POUR CARACTÉRISER CHACUN. »

Gros nez et réalisme

EL : Le dessin dit humanistique est très codé, assez cancanal et n'utilise bien souvent qu'un nombre réduit d'expressions. Même s'il existe des exceptions remarquables... Le dessin

réaliste est a priori plus riche. En théorie, si on le maîtrise, on peut tout faire. Mais, comme rendre un tel dessin vivant requiert de longues années d'apprentissage, comme l'on reste constamment sur le fil du rasoir, il est moins risqué de fixer son dessin autour de quelques formes immédiatement perceptibles. On peut alors orienter son énergie vers d'autres choses, telle la narration ou l'humour.

C'est par exemple ce que j'ai fait pour *Alex Clément* : mon dessin étant moins réaliste, la gamme d'expressions plus réduite, je pouvais dessiner jusqu'à deux pages par jour et me concentrer sur la narration.

« LA BANDE DESSINÉE HUMORISTIQUE, ELLE, NE REQUIERT PAS NÉCESSAIREMENT L'INDIVIDUALISATION DES EXPRESSIONS. ELLE SE SATISFAIT D'UN DESSIN SCHEMATIQUE, D'UN SYSTÈME DE CONVENTIONS AUSSITÔT ADMISES PAR LE LECTEUR. »

La couleur directe, solution de facilité

EL : Avec de l'aisance, le réalisme ouvre de nouvelles portes. Mais on a toujours peur de tomber, de s'effondrer. Personnellement, je ne serais plus capable aujourd'hui de m'astreindre à ce que j'ai fait pour *Névé*, qui est mon travail le plus abouti.

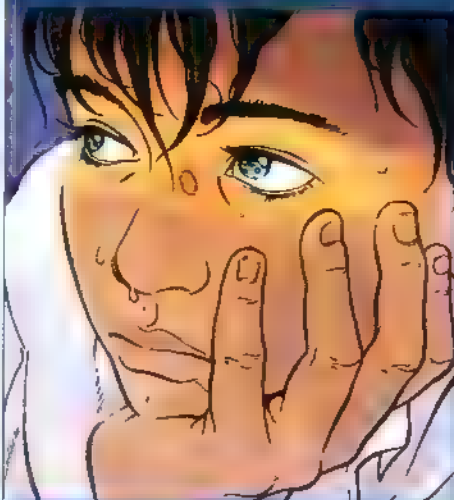
Ma « réputation » de dessinateur s'est toutefois faite avec *La Terre sans mal*. Pourtant travailler en couleurs directes est plus facile : cela permet de briser avec les difficultés et de masquer les éventuelles faiblesses du dessin par des effets clinquants. Ceci dit, avec cet album, j'ai peut-être gagné en spontanéité ce que j'ai perdu en rigueur.



Le visage de femme, cauchemar du dessinateur

EL : Plus les visages sont fins, plus ils sont difficiles à dessiner. On ne peut s'appuyer que sur quelques traits, il faut saisir celui qui est juste et respecter les proportions. Il suffit d'un rien pour que le personnage ne se ressemblé plus. Dessiner un personnage mal

« JE TROUVE MES VISAGES FÉMININS ET ENFANTINS D'UNE BANALITÉ AFFLIGEANTE DÈS LORS QU'ILS DEVIENNENT PERSONNAGES DE BANDE DESSINÉE. » - ANDRÉ JULLIARD



« LA REPRÉSENTATION DE LA VIE S'ACCOMMODE MAL DES « TRAITS RÉGULIERS » QUI SIGNIFIENT JEUNESSE ET BEAUTÉ. » - THIERRY GROENSTEEN

rasé, ridé est moins risqué. Alors qu'un visage de femme demande rigueur et abnégation. C'est pour cela que nous sommes bien plus à l'aise avec les visages d'hommes, plus propices à la caricature...

Propos recueillis par Vincent Henry

Toutes les citations mises en exergue sont tirées de *Lignes de vie - Le Visage dessiné de Thierry Groensteen*, éditions Mosquito



C'EST SA PREMIÈRE SÉANCE DE DÉDICACES À PARIS, DANS UNE GRANDE LIBRAIRIE DU QUARTIER LATIN, POUR SON PREMIER ALBUM, *L'ANNÉE DU DRAGON*. ANGOISSÉ, CE PETIT BOUT DE FEMME DE 23 ANS ? PAS LE TEMPS, CALLIOPE NE LA LAISSE MÊME PAS DÉJEUNER TRANQUILLE !

L'ANNÉE DU DRAGON



VANYDA

Un parcours exemplaire

Calliope : Vanyda, vous avez fait les Beaux-Arts de Tournai (Belgique) et vous avez dit que c'était une chance, pourquoi ?

Vanyda : Déjà, il y avait une section bande dessinée, ce qui n'est pas évident aux Beaux-Arts en France. Ensuite, j'ai eu des profs qui m'ont laissée m'exprimer comme je voulais, qui m'ont accompagnée sur le chemin que j'avais choisi. Au niveau des rencontres, je me suis fait des copains, qui sont devenus des collaborateurs. On a monté un fanzine [ndlr : *Paraphore*], ça nous a permis de pénétrer dans le milieu.

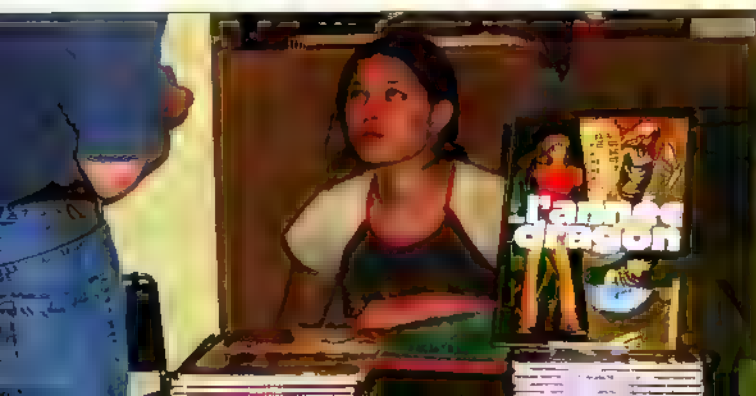
Calliope : C'est en sortant des Beaux-Arts, que vous avez créé votre association [ndlr : « Bom-Bom Prod »] ?

Vanyda : On l'avait déjà créée avant de sortir des Beaux-Arts. Après, on s'est encore plus investi dedans, en attendant de trouver des contrats avec les éditeurs. On aimerait bien continuer encore, mais on n'a plus trop de temps.

Calliope : Vous travaillez dans un atelier, avec un groupe d'amis.

« IL Y A UNE ESPÈCE DE VIVIER DE JEUNES AUTEURS DE BD À LILLE ».

Vanyda : On est 4 à travailler ensemble dans un atelier sur Lille, dont 3 membres de l'association. On s'échange des collaborations, des scénarios. Et il y a une espèce de vivier de jeunes auteurs de BD à Lille ; ils s'installent là en sortant de l'école de Tournai.



Calliope : l'atelier, ça sert à quoi ?

Vanyda : Ça sert à ne pas être tout seul, à avoir des horaires de bureau, à voir des gens, à sortir

Calliope : Il y a eu très vite le petit recueil *L'immeuble d'en face...*

Vanyda : C'est l'aboutissement de ce qu'il y avait dans le fanzine, que j'ai regroupé et que j'ai sorti en recueil. Ça m'a ouvert beaucoup de portes. Ça m'a permis de rentrer en contact avec Frédéric Boilet et J.-D. Morvan, j'ai eu des articles dans des journaux, des éditeurs m'ont contactée (Dargaud, Delcourt, la Boîte à bulles)... C'était vraiment super.

Calliope : Le tirage avait été réalisé grâce à une bourse « Découverte » du Centre national du Livre...

Vanyda : Oui, je n'avais pas fini le recueil mais j'ai envoyé ma demande, j'ai expliqué ce que je voulais faire et j'ai eu la bourse.

Calliope : Là encore, un beau parcours !

Vanyda : Mais avant, j'ai eu quelques échecs. En seconde, j'étais en arts appliqués, mais on m'a orientée vers un bac scientifique parce que j'étais meilleure en maths qu'en dessin ! Et je n'ai pas été prise à l'école d'Angoulême non plus.



« CE QUI M'INTÉRESSAIT, C'ÉTAIT DE VOIR LES PASSAGES ENTRE LES ACTIONS »

Calliope : Maintenant, il y a un album en collaboration avec François Druprat (ndlr : auteur de *Mon Cousin dans la mort* et de *Léo Cassebonbons*) et bientôt un album en auteur complet...

Vanyda : Le prochain album, c'est le recueil de *L'immeuble d'en face* qui va sortir à la Boîte à bulles en janvier 2004. Le premier volume va ressortir relié avec le deuxième.

Calliope : Vous avez toujours voulu être auteure de BD ?

Vanyda : Dès la seconde, je voulais faire du dessin. Je me disais : « Je ferai peut-être de la BD plus tard mais j'aurai un vrai métier à côté ». Je ne voyais pas comment on rentrerait dans ce milieu et puis, la BD me plaisait de plus en plus, et en faisant l'école, j'y suis arrivée. C'était un rêve mais je ne pensais pas qu'il se réaliserait. Vraiment pas.

Calliope : Est-ce que c'est difficile d'être une jeune femme dans le milieu de la BD ?

Vanyda : Non, c'est un plus. Comme il n'y en a pas beaucoup, on nous repère vite. Il y a des petits trucs désagréables, par exemple, on me prend pour une coloniste, comme si les femmes étaient cantonnées au rôle de coloniste !



Taniguchi. J'ai commencé à dessiner d'après les dessins animés à la télé et je lisais *Thorgal*. Quand j'avais 12 ans, là où j'habitais, il n'y avait pas moyen de trouver des mangas en français, il n'y avait encore que de la BD européenne. Ça a fait un mélange BD européenne et manga. Yslaire m'a marquée avec *Sambre*. Il y a aussi Frédéric Peeters qui est très fort, et Frédéric Boilet aussi, bien sûr.

Calliope : Qu'est-ce qui relève de l'influence du manga et de l'influence de la BD européenne dans votre album ?

Influences

Calliope : Quelles sont vos influences ?

Vanyda : J'admire Ai Yazawa, pour *Nana*, et



L'ANNÉE DU DRAGON VANYDA

Vanyda : Dans ma BD, c'est surtout les personnages qui ont un côté manga : au niveau de la bouche, des yeux, des cheveux, des larges épaules (comme dans *Les Chevaliers du Zodiaque* !). On sent aussi peut-être le manga au niveau du découpage cinématographique. Et puis, on voit l'influence du manga dans la stylisation, quand je veux faire des effets un peu comiques...

Calliope : Pour les couleurs, vous avez fait un super travail ! Ça vous passionne ?

Vanyda : C'est fastidieux mais j'aime bien trouver des ambiances.

L'intérêt du quotidien

Calliope : Vous vous inscrivez dans veine « BD du quotidien et d'introspection ». C'est quoi, la richesse du quotidien ? Vous êtes venue naturellement à ça ?

Vanyda : J'essayais de faire des BD d'action, d'aventure, quand j'étais petite. Mais ce qui m'intéressait, c'était de voir les passages entre les actions : les relations qui se nouent entre les personnages avant la bataille... À force d'élargir ces passages-là, je me suis rendue compte que je n'avais pas besoin d'action. Ce que j'ai vraiment envie de raconter, c'est les relations entre les personnages, l'amour, l'amitié, la famille... C'est peut-être aussi un des côtés manga de ma BD. Il y a au Japon des mangas sur le quotidien qu'il n'y avait pas avant en France.

Calliope : Comment ça s'est passé pour dessiner à deux dans l'album ?

Vanyda : J'ai dessiné tous les passages réalistes et François tous les passages où il y a le dragon, pour bien faire une cassure dans le dessin, pour différencier la réalité du rêve. On a fait des essais et puis on a pris ce qui convenait le mieux. J'avais dessiné un personnage de dragon encore plus cancanuré manga, en SD [super déformé]. Ça ne passait pas. Finalement, on a pris la version de François. Il



y a eu des variantes, la mémé se faisait arracher la tête... C'était une recherche, pas si facile que ça mais je crois qu'on a trouvé le bon truc. François avait envie de dessiner dans cet album. C'est un scénario qui est proche de lui

Calliope : Justement, quelle est la part autobiographique dans cet album ?



Vanyda : Par exemple, le fait que ce soit quelqu'un qui dessine qui travaille dans un centre aéré. La relation entre Franck et Kim, aussi. Kim est un peu inspirée de ma sœur et de la relation que j'ai avec François : je le casse tout le temps ! gentiment, mais... voilà ! Le fait que Franck soit un peu instable, qu'il ne sache pas trop comment s'en sortir avec les filles, avec la famille, qu'il se pose un peu des questions tout le temps comme ça...

Calliope : Il y a un propos très fort par rapport à la maladie, au cancer !

Vanyda : Ça n'est pas autobiographique. C'est un élément pour amener la famille et un autre problème qui se rajoute à ceux qu'il a déjà. C'était aussi un truc visuel : mettre en rapport le crabe et le dragon.

Calliope : L'avenir de rêve, c'est quoi ?

Vanyda : Arriver à continuer à vivre de la BD, à faire des albums qui plaisent et que j'ai envie de faire. Être traduite au Japon, ça c'est un vrai rêve !

Les pieds sur terre

Calliope : Tout à l'heure, vous allez faire votre première séance de dédicaces à Paris, en grande librairie...

Vanyda : Je pense que ce sera une dédicace comme les autres, où les gens me demanderont de dessiner un dragon et je dirai « C'est François qui dessine les dragons ! » (nres). J'aime bien les dédicaces. On rencontre les gens, on discute un peu.

Calliope : Est-ce que vous vous êtes entraînée à dessiner très vite pour les dédicaces ?

Vanyda : Avoir fait du fanzine, ça m'a entraînée pendant quelques années. Faites du fanzine les jeunes !

Calliope : Quelle est la sensation quand on voit son bel album cartonné, la première fois ?

Vanyda : Ça fait peur. On a l'impression que rien ne va... Et puis, ça fait plaisir, ça brille, c'est beau !

Calliope : Pourquoi y a-t-il des francs sur la couverture de l'album ?

Vanyda : Parce que ça se passe en l'an 2000, l'année du dragon. Et qu'il y avait encore des francs !

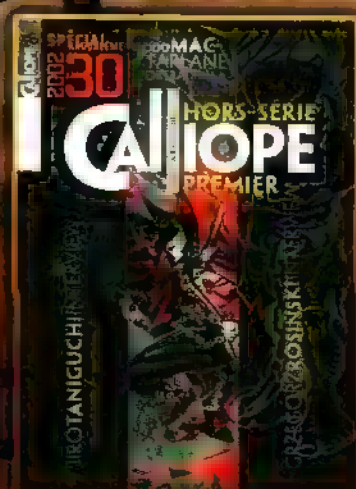
Propos recueillis par Marielle Python-Bernicot



La tête en l'air

Calliope : Qu'est-ce que vous aviez envie de donner aux lecteurs avec cette BD ?

Vanyda : Le but premier, c'est que le lecteur se fasse plaisir en la lisant. Qu'il ingole aussi. Que les gens se retrouvent un peu dans cette histoire. Ce sont des personnages d'une vingtaine d'années, actuels.

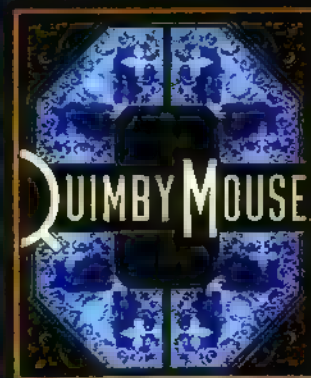
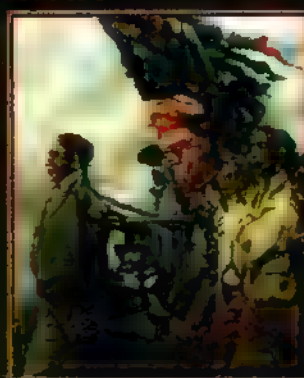
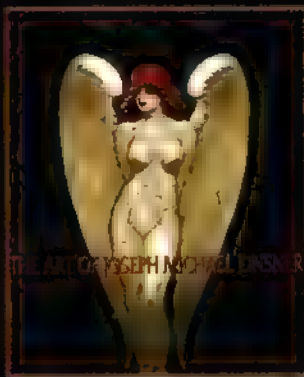


**LES CADEAUX
SERONT TIRES
AU SORT.**

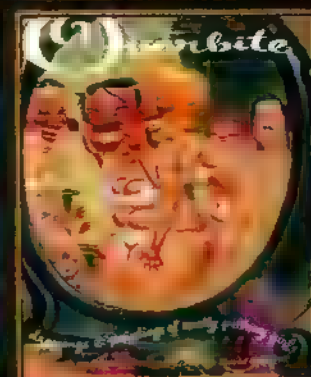
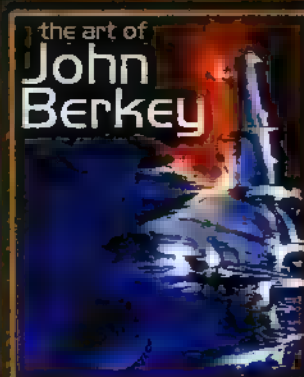
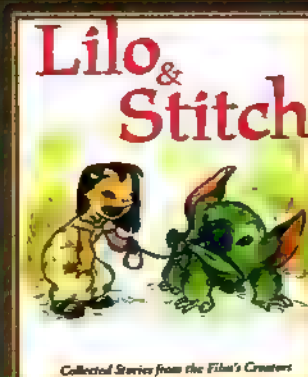


Cette offre est valable jusqu'au 24 décembre 2003, et dans la limite des stocks disponibles / Ces tarifs sont applicables à la France métropolitaine et à la Corse seulement, pour les Dom-Tom, nous contacter. Pour commander les anciens numéros il faut compter 5,5 euros supplémentaires pour les frais d'envoi pour les Dom-Tom et l'Europe et 8 euros pour les autres pays.

COMICS - ART BOOKS GRAPHIC NOVEL - BOOKS



CATALOGUE SUR DEMANDE



COURRIER DES LECTEURS

La maquette :
pour/contre

Le courrier de Serena Duggan, publié dans le *Calliope* n°5, a suscité des réactions...

Pour :
une maquette innovante

« [...] Après ces quelques remarques sur le fond, j'aimerais en faire une sur la forme, en répondant au courrier de Serena Duggan paru dans *Calliope* 5. Contrairement à cette lectrice, je ne suis pas un ancien lecteur d'*Eklipse* ; ce que j'ai à dire ne fait donc en aucune manière référence à ce magazine. Pour ma part, je trouve *Calliope* tout à fait lisible. Certes, je ne peux qu'approuver sa critique concernant le sommaire « un sommaire est censé servir à trouver d'un seul coup d'œil ce qu'on va lire ». Le vôtre est donc parfaitement inutile ! Cependant, hormis ce point particulier, je trouve votre maquette à la fois moderne, originale et audacieuse ; et s'il vous plaît, ne changez pas la couverture qui est absolument géniale ! Par ailleurs, je ne trouve pas non plus que la forte présence d'illustrations soit nuisible à la lecture du magazine. Au contraire, cela permet d'avoir une idée plus concrète de ce que fait l'auteur [...]. »

Nicolas Chaldjian

« Je ne pensais pas vous écrire un jour car je n'en ressentais pas le besoin devant, enfin, un bon magazine BD.

Mais là, j'en ai marre. Et le déclencheur a été le courrier de Serena dans le *Calliope* n°5... Déjà plusieurs critiques m'avaient paru superflues, exagérées, un peu pointilleuses quoi ! Mais là, ça dépasse les bornes, pour moi.

Bon alors, commençons par le début...

Ce fameux sommaire ! Je vous avouerais que je ne m'intéresse pas aux sommaires. J'aime bien me laisser aller au fil des pages, mais là du coup je l'ai regardé... Bon d'accord il n'est pas très clair au premier abord. Mais dès qu'on le regarde de plus près, il est quand même facile à lire ! Toutes les rubriques sont en couleurs ! Le reste, c'est des noms... Un peu de poésie ! C'est quand même mieux qu'un sommaire de magazine féminin ou autre !

Ensuite la lisibilité des articles... là aussi faut s'arrêter ! C'est gai avec des dessins partout ! Lisez *Le Monde* sinon !

Et puis quand Serena se plaint parce que son œil « papillonne »... Mais comment fais-tu pour lire des BD ! A la base, c'est

quand même des images avec du texte ! Bon et puis *Eklipse*, c'était *Eklipse* ! C'était bien mais pas si différent dans la mise en page ! Et puis en général quand un magazine s'arrête pour X raisons c'est bien de repartir sur de nouvelles bases !

Je passerai sur la « revue de gros détails » que Serena fait sur le *Calliope* 4 car pinailler autant pour si peu c'est plus étonnant que constructif !

Je suis prête à lire les magazines de tous ces critiques, s'ils osent se lancer dans une telle aventure !

Voilà, mon petit coup de gueule se termine... À toute la bande de *Calliope*, continuez votre bon boulot, n'écoutez pas trop les critiques abusives, ceux qui écrivent sont souvent ceux qui ont à se plaindre, n'oubliez pas que ceux qui aiment n'ont pas grand chose à redire, donc n'écrivent pas (ou peu) ! »

Marlène

Contre :
une maquette difficile

« [...] Et surtout une maquette plus fonctionnelle. *Calliope* est très agréable comme livre d'images. Mais comme objet de lecture... pfff... dur, dur ! Et pourtant je suis une grosse lectrice (je n'abdique que très rarement sauf article mal fichu). Seules les critiques « grands formats » se dévorent sans effort. L'œil se promène paisiblement et passe logiquement d'une colonne à une autre. Mais alors partout ailleurs... Colonnes trop larges ou trop cassées, patchworks de bouts de colonnes, chandelles sans fin, intertitres illisibles, titraillle bordélique, choix des couleurs hasardeux et parfois cafardeux, polices trop fantaisistes (molles pour certaines) ou trop strictes... Les illustrations sont nécessaires (et agréables) mais pitié pas au détriment de la lecture. »

Signature illisible

« [...] Je viens de lire dans le n°5 que vous allez faire peau neuve. Je pense que c'est une bonne chose. Prendre en quelque sorte un nouveau départ en effaçant les gros défauts qui rendent la lecture de *Calliope* difficile. [...] »

Stéphane Bernard (courrier)

Il semblerait donc que les deux avis coexistent dans la nature. Nous avons gardé notre maquette en portant l'accent d'une part sur la lisibilité, d'autre part sur le repérage des articles au sein du magazine. Nous ne sommes en aucun

cas offensés des diverses critiques qui nous ont été adressées ; prendre sa plume ou son clavier pour nous envoyer des remarques est déjà un acte positif ! Nous remercions au passage Stéphane Bernard pour ses magnifiques dessins, précis et soignés ; malheureusement, nous ne publions pas, par manque de place, les dessins des lecteurs.

Calliope racole !

« Hello ! Sujet polémique : quelqu'un a-t-il lu le dernier *Calliope* ? Celui où on dirait qu'ils ont besoin de fric alors ils ont mis du slip en couverture de la nana lascive ? un truc pas bien du tout : vu qu'ils ont fait un numéro « spécial cul », en gros, ils se sont dit, tiens, on va en profiter pour faire un truc sur les femmes dans la bédé, les femmes à côté de la bédé, les femmes qui font de la bédé, etc. Hum. Franchement. Quoi, merde, ils ne pouvaient pas faire un truc sur les auteuses sans passer par le numéro spécial cul ?? Ça fait limite bédé avec du poil autour...

Ah ouais, j'ai pas encore tout lu, mais déjà le petit article sur Julie Doucet m'a super agacée. J'imagine que le reste doit être du même acabit... Mais parce que Julie Doucet a pris le parti de la « vraie » vie (j'entends par là : la vie et son cortège de petites choses qu'on refuse de voir chez une femme quand on est un primate sous-évolué) voilà qu'on réduit son travail au féminisme, duquel elle se défend très justement, d'ailleurs. Pourquoi donc quand une nana fait ce genre de bédé on ne parle plus de culture underground, ou de n'importe quoi d'ailleurs, pourquoi pas même des préoccupations de l'auteuse, mais de féminisme ??? Réducteur parce que (je m'explique pour ceux qui pourraient croire que j'en profite pour dire que le féminisme, c'est MAL ah ah) on fait l'impasse du même coup sur tout ce qui fait la richesse d'une bédé de telle ou telle autre auteuse, on n'en parle pas, c'est simple ! Et là le

mec finit son article sur le fait que les bédés de Julie Doucet sont bloquées aux douanes, et que c'est bien une preuve que son féminisme dérange. J'ai l'impression qu'il est un peu jeune, le gars. Enfin bon c'est énervant, quoi. »

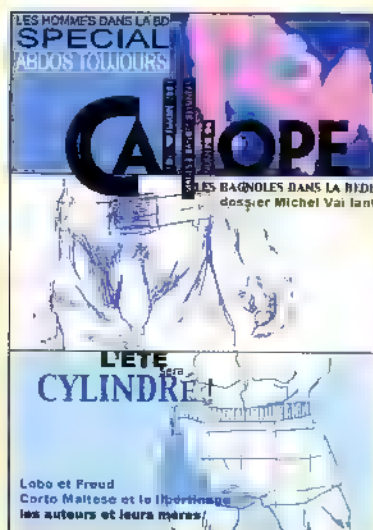
Mathilde

- <http://tanxxx.free.fr/forum/discussion>

Il est vrai qu'il existe peut-être un trop fort décalage entre les illustrations de couverture et le propos intérieur du magazine. Que voulez-vous, c'est l'été, l'équipe de *Calliope* a chaud et la couverture s'en ressent. En revanche, il me semble précisément que le contenu n'est pas du tout orienté « cul » justement. Peut-être en avançant votre lecture vous en êtes-vous rendus compte ?

Mathilde a proposé une couverture pour un numéro « Spécial Masculin ». Exceptionnellement, nous allons publier un dessin de lecteur car il a vraiment fait rire toute l'équipe ! Et nous gardons cette proposition sous le coude !

Joël Bloch



COMMENT NOUS JOINDRE ?

« [...] Il me semble absolument nécessaire qu'un magazine comme le vôtre fournisse ou communique des e-mails à chaque responsable de « sections » (par exemple pour le rédacteur en chef) pour faciliter la communication directe [...] »

Joukov (e-mail)

Les adresses des rédacteurs sont les suivantes :

jerome@calliope-mag.com (le rédacteur en chef)
marcelle@calliope-mag.com (secrétaire de rédaction et rédactrice)
Gwael@calliope-mag.com (rédacteur)
vincent@calliope-mag.com (rédacteur)
florent@calliope-mag.com (rédacteur)
joel@calliope-mag.com (rédacteur et courrier des lecteurs)

STUDIOS KLASKY CSUPO

AU 6353 DU SUNSET BOULEVARD À LOS ANGELES, LOGE UN STUDIO DE DESSIN ANIMÉ INCONNU DU GRAND PUBLIC : KLASKY CSUPO. POURTANT, LEURS PRODUCTIONS SONT CÉLÈBRES : *LES RAZMOKET*, *LES DELAJUNGLE* ET MÊME LES PREMIERS ÉPISODES DES *SIMPSONS*. MÊME À HOLLYWOOD, ORIGINALITÉ PEUT RIMER AVEC SUCCÈS ! LEUR QUATRIÈME LONG-MÉTRAGE SORT BIENTÔT SUR NOS ÉCRANS : *LES RAZMOKET RENCONTRENT LES DELAJUNGLE*.

Hollywood aime les belles histoires... Celle des studios Klasky Csupo et de leurs créateurs semble avoir été écrite pour faire les délices de la presse people. Il était une fois un animateur hongrois, formé dans les meilleures écoles de Budapest qui décide, en 1975, de fuir le communisme. Gabor Csupo (prononcez « Chewpo ») trouve refuge en Suède où il participe à la réalisation du premier long-métrage national. Là, il rencontre une graphiste américaine, Arlene Klasky, qu'il épouse et suit en Californie. Ils créent leur propre studio de production, réalisant aussi bien des films publicitaires, que des logos, des bandes annonces...



LE DÉLIRE ACCESSIBLE
À TOUTE LA FAMILLE



UN PROPOS PAS TOUJOURS POLITIQUEMENT CORRECT, DES HÉROS TOUT SAUF IRRÉPROCHABLES...

Leur entrée dans le monde du dessin animé commence en 1987, lorsqu'un producteur leur propose d'animer une série de dessins animés imaginés par l'auteur BD Matt Groening. Les Simpson connaissent rapidement un immense succès qui permet aux studios de se développer. Après le départ de Bart et sa famille sous d'autres cieux, Klasky Csupo réalisent en 1991, dans un graphisme très proche, la série des



NOUS AVONS TOUJOURS EU L'AMBITION DE TRAVAILLER POUR LE GRAND ÉCRAN.

Razmoket pour la chaîne câblée Nickelodeon. Là encore, l'audience et les récompenses sont au rendez-vous. Mais la série est rapidement suspendue suite au départ d'un de ses créateurs, Paul Germain. Elle reprend quelques années plus tard, avec une adaptation cinématographique qui, forte de plus de 100 millions de dollars de recettes américaines, rencontre un succès jusqu'alors réservé aux œuvres d'animation 2D estampillées Disney. Entre-temps le studio développe de multiples séries, le plus souvent à destination des plus jeunes (*Rocket Power* en 99, *Ginger* en 2000) et parfois des plus grands (*Stressed Eric*, *Duckman*).

Mais pour être belle, une romance se doit de comporter des épisodes de crise : outre des ruptures artistiques marquantes (Groening, Germain), l'histoire des studios inclut un drame amoureux avec le divorce de ses deux créateurs. Une séparation limitée, puisque les ex-époux continuent à co-diriger la société... Des moments de doute également avec le demi-succès de la version grand écran des

LES RAZMOKET RENCONTRENT LES DELAJUNGLE

Pour la première fois, voici réunis – pour le grand écran – les deux productions-phares des studios Klasky Csupo : *Les Razmoket* et *les Delajungle*. Deux séries aux personnages très différents mais aux univers fort compatibles : graphisme comparable, ancrage dans la vie réelle avec, pour chacun d'eux, une hypothèse de base défilante : les bébés *Razmoket* peuvent se parler et *Eliza Delajungle* comprend les animaux.

Du coup, le « crossover » entre les deux séries fonctionne à merveille. Les *Razmoket* s'échouent sur l'île tropicale où *les Delajungle* tournent leur prochain reportage : les bébés prennent rapidement la poudre d'escampette et se retrouvent en grand danger. Le rythme du film est trépidant, l'humour présent à chaque plan. Et surtout, le film se lit à plusieurs niveaux : les plus petits s'identifieront aux héros dotés de couches-culottes, les adolescents s'intéresseront à la rencontre d'Angelica et de Debbie et les adultes dégusteront les clins d'œil parodiques qui truffent le récit. Un film familial au bon sens du terme.



Delajungle. Ou si la rumeur dit vrai, la raréfaction actuelle des épisodes commandés par le partenaire historique, Nickelodeon.

La marque de fabrique et les qualités des productions du studio demeurent en droite ligne de leur première réalisation, *les Simpsons* : un propos pas toujours politiquement correct, des héros tout sauf irréprochables, une retranscription juste du regard que peuvent porter des enfants ou ados sur le monde, un mélange d'aventure, de délire et de quotidien, un dessin enlevé et expressif... Preuve de l'enracinement de la « contre-culture » dans la culture américaine, une marque de restauration rapide leur a confié, en 1999, le soin de dépoussiérer son emblématique clown Ronald...

Vincent Henry

GABOR CSUPO HOMME D'ENVIES

Un long-métrage pour adultes, des enregistrements de ses compositions musicales, de nouveaux disques pour son propre label... Les projets et la créativité de Gabor Csupo ne se limitent pas aux dessins animés pour enfants. Rencontre avec un entreprenant créateur.

Calliope : Pourquoi avoir tant attendu avant de vous lancer dans la réalisation de longs-métrages de cinéma ?

Gabor Csupo : Nous avons toujours eu l'ambition de travailler pour le grand écran. Mais nous étions déjà fort occupés par les centaines d'épisodes que nous réalisions pour la télévision.

Calliope : Comment vous est venue l'idée de faire se rencontrer *les Delajungle* et *les Razmoket* ?

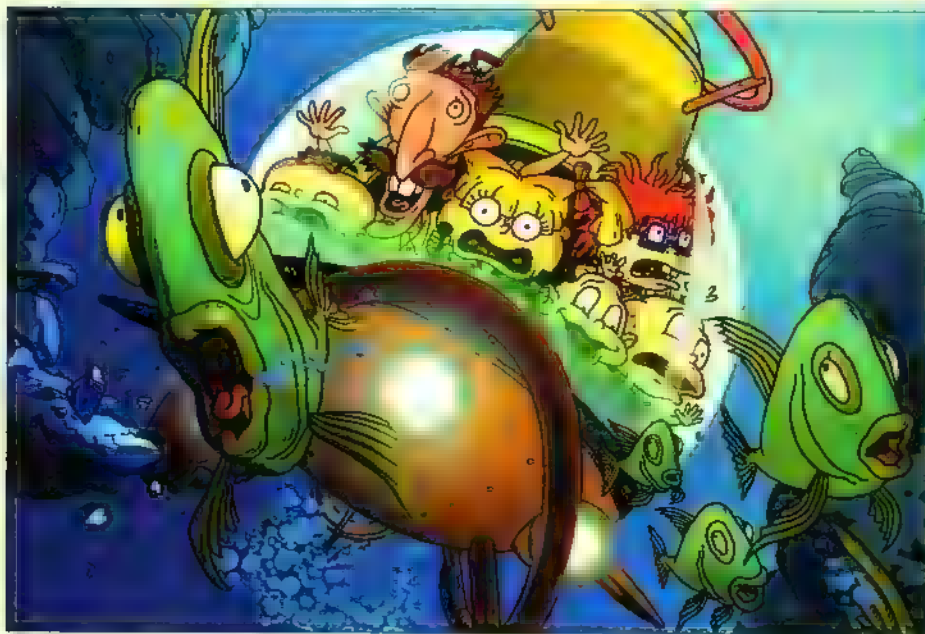
Gabor Csupo : À l'origine, nous avons conçu ce projet de rencontre pour un « spécial TV ». Sherry Lansing de Paramount a demandé à en lire le script. Elle l'a aimé et a souhaité que l'on garde cette idée pour un long-métrage de cinéma. La mise au point du scénario pour ce nouveau format nous a presque demandé un an car il s'est avéré impossible d'allonger celui initialement écrit. Nous avons dû repartir de zéro et écrire cinq versions différentes avant la bonne.

Calliope : Vous travaillez actuellement sur un long-métrage pour adultes : *The Immigrants*. Pour un projet aussi différent de vos productions habituelles, faites-vous appel à des talents extérieurs ?

Gabor Csupo : Nous travaillons avec les mêmes équipes. Nous sommes habitués à travailler pour un public adulte ou familial : à nos débuts, nous avons réalisé les 3 premières saisons des *Simpsons*. Depuis, nous avons créé 88 épisodes de *Duckman* ainsi que 13 de *Stressed Eric* pour la BBC. Sans parler des pilotes de série et de shows que nous avons vendus à MTV, à Spike et à d'autres. Nous allons d'ailleurs continuer à développer ce secteur de l'animation pour adultes, qui nous tient particulièrement à cœur.

Calliope : Vous avez tenu à venir personnellement à Annecy et à y présenter *Les Razmoket rencontrent les Delajungle*, alors même que le film n'était pas entièrement fini. Pourquoi une telle démarche ?

Gabor Csupo : Initialement, j'avais été contacté pour faire partie du jury du Festival. J'étais très honoré par cette proposition mais j'ai malheureusement dû la décliner car j'étais retenu par la première du film à Los Angeles. Je tenais tout de même à être présent, même partiellement. Je ne le regrette pas : ce fut pour moi un grand bol d'air frais ! J'ai découvert de très bons films et rencontré plein d'artistes de grand talent. Une pause mémorable...



JUDGE DREDD VS JUDGE DEATH

JUDGE DREDD, L'HOMME QUI DÉGAINE, ARRÊTE, JUGE ET CONDAMNE PLUS VITE QUE SON OMBRE, VA CONFIER SON INTÉGRITÉ ET SON EFFICACITÉ SANS FAILLE À VOS MAINS INEXPERTES.

IL Y A DE LA BAISSÉ D'EFFICIENCE DANS L'AIR ! TESTÉ SUR X-BOX LE NOUVEAU *JUDGE DREDD VS JUDGE DEATH* VOUS PLACE DANS LA PEAU DU PLUS CÉLÈBRE DES « JUDGES » ET VOUS CONFIE LA LOURDE TÂCHE DE SAUVER MEGA-CITY ONE.

Bienvenue à Mega-city one

Petit rappel pour ceux qui ne connaissent pas le justicier au sourire inversé.

Mega-city one est une mégalopolis tentaculaire qui couvre tout le bord de mer à l'est des États-Unis, bordée d'un côté par l'« Atlantique Noir », un océan empoisonné, et de l'autre par un désert radioactif rempli de mutants, connu sous le nom de « Terres Maudites ».



LES « JUDGES » SONT LA SEULE FORCE QUI EMPÊCHE LA VILLE DE SOMBRER DANS L'ANARCHIE LA PLUS COMPLÈTE.

En plus de son cadre bucolique, la ville est dotée d'une population phénoménale : 400 millions d'habitants au dernier recensement. Comme il n'y a plus moyen d'étendre la zone urbaine, les citoyens vivent les uns au-dessus des autres, à l'image d'une ruche, ce qui fait de cet endroit surpeuplé une énorme cocotte-minute.





Il est inutile de dire que la ville est en proie à tous les phénomènes qui frappent les villes d'aujourd'hui : passions, modes, crimes de rues, assassinats, invasions extraterrestres. Les « judges » sont la seule force qui empêche la ville de sombrer dans l'anarchie la plus complète. Ils ont été créés dans une période de troubles où l'action de la police n'était plus suffisante. Les « judges » ont le pouvoir d'arrêter, de décider de la sentence et si nécessaire, d'exécuter les criminels. Ils sont une solution d'exception pour une situation d'exception.



Judge Dredd quant à lui est un « judge » de rue vétérans, qui a usé les semelles des bottes réglementaires en sillonnant le département de la Justice dans les rues de la cité pendant plusieurs décennies.

À de nombreuses occasions, on lui a offert des postes élevés, y compris celui de chef de « judges » mais il sait que sa place est sur le terrain, à combattre le crime dans un face-à-face quotidien. Il a des bonheurs simples, le Dredd.

Dans les bottes de Joseph Dredd

Il était bien évidemment impensable de faire un jeu dans l'univers de Mega-city one sans donner au joueur l'occasion d'incarner le mythique Judge Dredd. L'immersion est ici totale puisque le jeu est à la première personne (nous voyons ce que voit Dredd). Il s'agit de fait d'un *first person shooter* (FPS pour les intimes. Traduire « Jeu de combat à la première personne » souvent confondu avec « Tirer sur la première personne qui bouge »). Un style de jeu inspiré du classique *Doom*.

M. Kingsley, réalisateur du jeu, explique le choix délibéré de faire incarner Dredd : « L'objectif a toujours été d'offrir autant que possible au joueur d'être l'homme de loi du futur. Nous ne voulions pas tomber dans une situation où votre personnage aurait un rôle spécifique, avec des missions précises à remplir au jour le jour et qu'à cause de cela vous passiez votre temps à tuer des troupes entières de voyous en ignorant tout le reste. »

D'entrée, une scène cinématique nous apprend que la division de « psy-judges » a prophétisé un terrible fléau. Evidemment, en bons voyants, ils sont restés très vagues. Du coup, le jeu démarre sur quelques missions de routine, comme mettre fin à une manifestation ou arrêter des tagueurs. Ces missions, bien que n'étant pas directement liées au scénario, vous plongent assez efficacement dans le métier de « judge ». C'est au cours d'une de ces missions que l'on tombe face à d'horribles créatures : des vampires.

Pour cela, la gestion des personnages non joueurs est particulièrement efficace. Elle prend en compte de nombreux éléments : possibilité de renforts, peur, distance du « judge ». La réaction d'un personnage change lorsqu'un coup de feu a été tiré. Il peut donc être utile pour procéder à des arrestations de tirer en l'air ou dans les jambes.

Au niveau visuel, le jeu fait penser aux épisodes couleurs dessinés par Dermot Power, ou Greg Staples : néons flashy, obscurités bleu-



IL ÉTAIT IMPENSABLE DE FAIRE UN JEU DANS L'UNIVERS DE MEGA-CITY ONE EN INCARNANT AUTRE CHOSE QUE JUDGE DREDD !

Sont-ils le fléau prophétisé ? Sont-ils à la solde des « Dark Judges », eux-mêmes sous les ordres du terrible Judge Death ?

C'est ce qu'il va vous falloir découvrir au fil des missions.

Kingsley : « le jeu *Dredd* met l'accent sur un scénario où vous pourrez suivre la trace du judge Death à travers les histoires annexes et des crimes de rues. Vous avez donc vraiment l'impression de faire partie de Mega-city one. Le jeu n'est pas une simple galerie de tir ».

Pour corroborer ce point, on peut noter deux éléments intéressants.

La présence d'un indicateur de « Loi », mesurant votre niveau de respect de la Loi. Si vous avez laissé fuir des criminels, fait feu sans sommation ou tué quelqu'un s'étant rendu, votre taux de « Loi » va baisser. Si vous tombez trop bas, vous êtes bon pour être descendu par la police des polices. Mais toute personne incarnant Dredd aura à cœur de maintenir ce compteur au maximum.



tées. On regrette qu'il n'y ait pas plus de séquences cinématiques pour profiter du pur plaisir visuel de l'univers de Mega-city one. La plupart d'entre elles utilisent le moteur graphique du jeu en lui-même, ce qui visuellement laisse un peu sur sa faim.

Au niveau de l'ambiance, on est loin des délires de Garth Ennis (le scénariste des dessinateurs précités). Sans surprise, on se rapproche plus de celle de John Wagner et Carlos Ezquerro, les créateurs de la série (et de Judge Death). Les événements sont sombres et violents, Dredd est mis à rude épreuve. L'humour est toujours présent, mais dans de petites touches sans rapport direct avec l'histoire. Ici, pour maintenir au top niveau son compteur de « Loi », il est indispensable de coffrer régulièrement du civil pour des motifs aussi dramatiques que « possession de poisson rouge sans permis ».

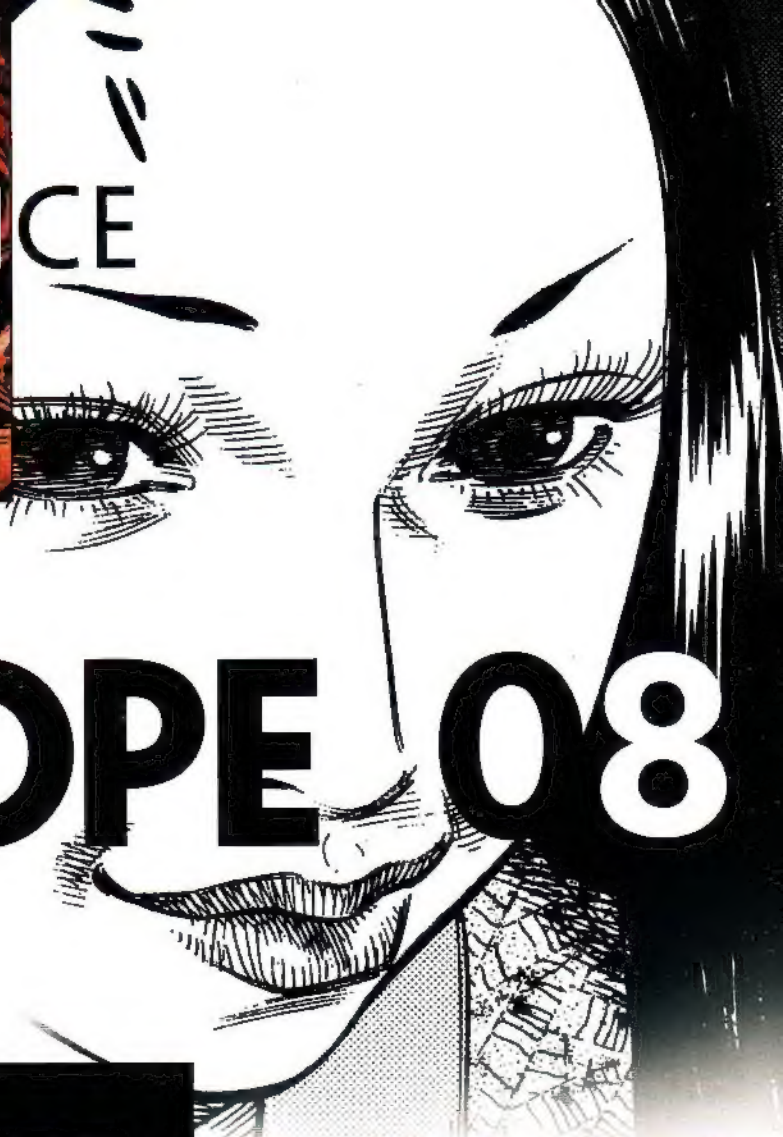
Personne n'est innocent dans Mega-city one. On comprend alors le mépris dans lequel Judge Dredd tient ses « raclures » de congénères. On comprend son ton brusque et surtout, on comprend que dans cette ville corrompue et dégénérée, lui seul, le dernier être droit, est en droit de prononcer cette phrase coup de poing qui l'a rendue célèbre : « Je suis la Loi ! ».

Et maintenant, la Loi, c'est vous !

Florent Lepeytre



ALICE



Calliope 08



JEFF
SMITH

TAKEHIKO
INOUE

SPÉCIAL
MÉDIÉVAL ÉPIQUE
& FANTASTIQUE



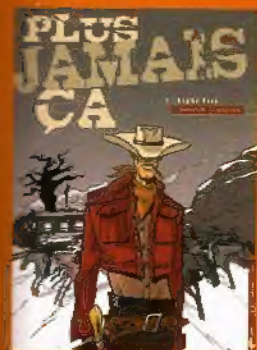
POUR NOUS ÉCRIRE

Calliope / éditions Semic 45, rue Broca 75005 Paris, ou
marielle, gwael, jerome, joel, vincent chacun @calliope-mag.com

PLUS JAMAIS CA

UN WESTERN
DE JEAN-DAVID MORVAN
& FRÉDÉRIC VERVISCH

DÉCEMBRE 2003



L'HEURE DU JUGEMENT
APPROCHE...

JUDGE DREDD

DREDD VS DEATH



COOPÉRER



ARRÊTER



EXÉCUTER

depuis 25 ans Judge Dredd fait régner la loi dans le monde des comics. Aujourd'hui, la légende débarque dans l'univers des jeux vidéo avec une conception un peu particulière du maintien de l'ordre.

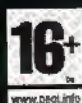
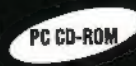
L'heure est venue d'enfiler l'uniforme que toute la ville redoute, de recharger votre flingue et d'incarner la justice dans les bas-fonds de mega-city-one ! VOUS ÊTES LA LOI !

Visitez le site du Département of Justice www.2000adonline.com

www.dreddvsdeath.com



PlayStation 2



© 2003 Rebellion. The Rebellion logo, 2000AD logo, Judge Dredd and associated characters, objects and locations are trademarks or registered trademarks of Rebellion A/S in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Developed by Rebellion. Published by Vivendi Universal Games (Rebellion). Sierra, the Sierra logo and registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. PS2 and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo GameCube and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo.